HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

JAARGANG 3 DECEMBER 1995

POWER UNLIMITED

f. 6,95 BEESTACHTIG BF 130

PC CD-ROM * CD-i * PLAYSTATION * SEGA * NINTENDO

KIES DE BESTE GAMES VAN '95

EXTRA POWER UNLIMITED OP INTERNET & CD-ROM

DONKEY KONG COUNTRY 2

- MAGIC CARPET 2
- NEED FOR SPEED
- FURY
- STREET FIGHTER THE MOVIE
- FADE TO BLACK
- MAUI MALLARD
- WILD GUNS
- NBA '96
- WRESTLEMANIA 2
- SOS
- ASSAULT RIGS
- WING ARMS
- RAYMAN
- GARFIELD
- NHL HOCKEY




ESPN EXTREME SPORTS


WORMS


MORTAL KOMBAT 3




FIFA SOCCER '96

MORTAL KOMBAT® 3



THE ultimate GAME !






SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION
GAME BOY
MEGA DRIVE
SEGA GAME GEAR
Williams Entertainment Inc
MIDWAY Midway Manufacturing Company
AKlaim entertainment S.A.

Beste Sint,
Die 32 bits
mag u
gewoon
op het dak
laten
staan...

Nintendo Ga voor het dubbele aantal bits gelijk naar pagina 70/71

Beste Kerstman,
Als u tegen een leuke aanbieding van een 32 bit aanloopt, hoeft u 'm niet onder onze boom te zetten...

POWER UNLIMITED

Dit nu









MAGIC CARPET 2 36

Toen Magic Carpet verscheen was het een van de meest geavanceerde shoot'm ups van het moment. Deel 2 is zelfs nog sneller, duivelser en bloederiger dan z'n voorganger.

POWER UNLIMITED OP INTERNET 40

Vanaf deze maand is Power Unlimited aanwezig op het Internet. Eigen Web-pagina's met een tips en trucs database, shareware games, release-lijsten, Power Sales en nog veel meer. Http://www.vnu.com/powerweb en je hebt toegang tot onze schatkamer.

FADE TO BLACK 42

Geheim agent Conrad B. Hart, de hoofdrolspeler van Flashback, is terug! Agressiever en realistischer dan ooit tevoren mag hij weer eens het vuile werk voor anderen opknappen. Laat Conrad maar schuiven.

STREETFIGHTER THE MOVIE 46

De moeder van alle vechtspellen heeft weer een kindje gebaard. Na alle supers en turbo's nu dus de movie die gelukkig wel beter is dan de echte movie. Vernieuwde graphics, verborgen characters, leuke special moves en vette combo's. Maar het is en blijf toch de zoveelste variant op een zeer bekend thema.



THE NEED FOR SPEED 48

De titel zegt het al; een spel voor snelle jongens. Uit de weg met die Doorzonkadetjes, step on the gas and burn rubber!



POWER UNLIMITED ENQUETE '95 53

Het is weer tijd om jouw mening te geven over de spellen van het afgelopen jaar. Komt er een opvolger voor Donkey Kong Country als beste spel aller tijden? Wat vind je van de PU en wie is de eikel van het jaar?



JUMPING FLASH 57

Volgens Bas moet iedereen aan de PlayStation, al was het alleen maar voor dit spel. Een prachtig 3D platformgame dat vele uren speelplezier garandeert. Je zou er een sprongetje in de lucht voor maken.

RAYMAN 62

Kunnen gewone platformgames in tijden van 3D nog verbazen en amuseren? Reken maar van Yes! Fenomenale graphics, zestig levels en zalige gameplay, wat wil een gamer nog meer?

POWER CD-ROM 64

Power Unlimited presenteert haar eerste Power CD-ROM. Een CD met onder andere speelbare games, informatie over verleden, heden en toekomst van computerspellen en een groot PU-archief. Een must voor alle PC CD-ROM bezitters!



Spellen

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

YO!



Killer Mania

Het ongelofelijke is geschied! Killer Instinct op de SNES! Die moet ik hebben, dacht ik, dus ik spoed me naar mijn Nintendo-dealer. Die zei: "Ik mag het pas de 22e verkopen, maar volgende week heb ik ze misschien al." Ik: "Werk eraan!" Een week later stond ik weer op de stoep en keek 'm vragend aan. Hij: "Nee, nog niet." Ik: "Wanneer dan?" Hij: "Morgen misschien." Ik stond helemaal te shaken; nog één dag! 19 september neem ik vrij van school en lig ik op de stoep te wachten tot de opening van de winkel. De deuren gaan open en ik vraag: "En?" Hij: "Tussen 10 en 11 komt de eerste lading." NNNNNGGGGHH-NAAAAH, ik werd bijna gek. Twee uur later zie ik een vrachtwagen, nee, de vrachtwagen. De verkoper rukt de doos open en ik reken meteen af, want ik had haast, erge haast. Thuis stop ik eerst de gratis soundtrack CD in de stereo. Gave muziek, vooral die 'controlling transmission' pounding beats. Power van de SNES aan, het ritueel kan beginnen. Spelen, spelen en nog eens spelen. Conclusie na acht uur: fantastisch, meesterwerk, vette graphics, pompende soundtrack, veel bloed en moves. Er ontbreekt niets, alles is compleet. Killer Instinct is een absolute must!

Raymond Raven, Meeden.

Hoe liters bloed een mens gelukkig kan maken!

Vraag van de maand

Ik zit in de wijnkelder, heb de plank op de kist gelegd en een gat in het rooster gemaakt. Ik weet niet meer hoe ik verder kom. Help!

Rinke Steenbergen, Apeldoorn

Volgens ons kun je in een wijnkelder maar een ding het beste doen. Open die flessen, en snel een beetje!

PU lijmt alles!

Toen ik vanmiddag mijn Power Unlimited door de bus hoorde vallen, bladerde ik 'm natuurlijk snel even door. En wat zien wij daar? Een mapje met Mortal Kombat-stickers! Ik wilde het er uit halen, maar wat blijkt? Jullie hebben geen gewone lijm gebruikt, maar Bisonkit Extra Sterk. Het resultaat was dat ik de pagina's met de review van The Mask plotseling in twee delen had. Hartelijk dank voor deze 'verrassing.'

Bas Vermond, Leiden.

Alleen de beste lijm is goed genoeg voor Power Unlimited!

Maand na maand

Laat al die duffe Barbies maar stikken, ik wil computeren. Tenminste, ik wil wel maar kan niet. Mijn broer neemt het apparaat in beslag; 24 uur per dag, zeven dagen per week, 12 maanden per jaar en honderd jaren per eeuw. Jullie zullen wel denken dat Mortal Kombat mijn lievelingsspel is, maar dat valt best tegen als je er 24 uur per dag, zeven dagen per week, 12 maanden per jaar en honderd jaren per eeuw tegenaan moet kijken zonder dat je het zelf eens mag proberen. Ik wil ook wel eens computeren, en wel NU! Wat moet ik doen?

Susan Rosierse, Oosterhout.

Sidekicks, punch-ups, death moves, fatalities, babalaties; niet te hard, maar wel zo dat-ie even geen zin meer in spelen heeft.

Leve de Koningin

Wij zitten op school en hebben geschiedenis. Hierbij inbegrepen zit staatsinrichting (kots, kots). Voor de simpele zielen onder ons: dit betekent dat wij niets van staatsinrichting snappen. We haten het. We kregen het journaal te zien en het ging over prinsjesdag. Heel leuk allemaal, die optocht enzo, maar daarna ging onze koningin de troonrede voorlezen. Hierin stond dat er in 't nieuwe jaar geen videospelletjes meer legaal zijn waar teveel geweld in zit. Wij geloofden onze oren niet! Dus koop nog snel even alle bloederige games die je nog wilt hebben, want anders hebben jullie volgend jaar een probleem.

Leon v.d. Heijden en Martijn Korn, Waddinxveen.

Wedden dat Willem Alexander thuis gewoon stiekem Mortal Kombat 3 zit te spelen en dat Claus de nachtelijke uurtjes doorbrengt met Killer Instinct? Trouwens, jullie snappen staatsinrichting niet? Pas dan maar op dat je er niet in eentje terechtkomt!

Hij is terug

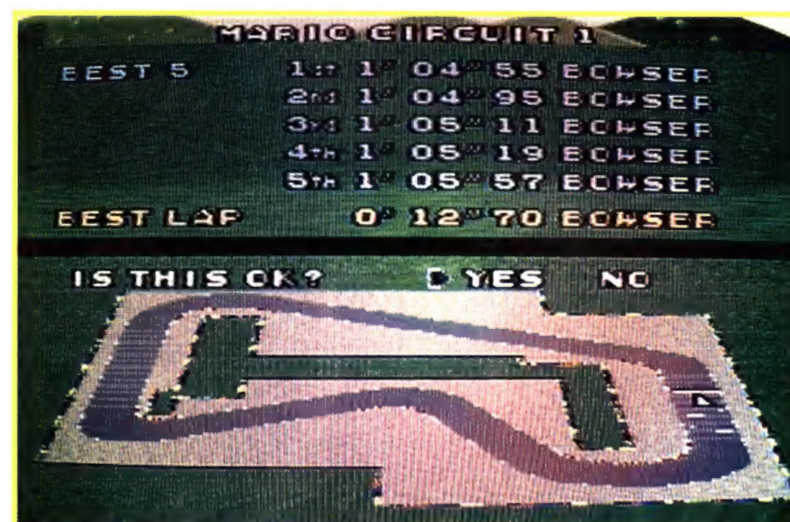
Oké, Oké, wat lees ik nou? Wil iemand mijn titel afpakken? Da ken naait! Ik zal niet zonder een gevecht mijn titel opgeven want niemand, ik herhaal niemand, is zo'n grote schoft als ik! Als het aan mij ligt, gebruik ik de PU nog steeds als WC-papier. Tot nu toe heb ik mij gigantisch ingehouden, maar nu zullen jullie weer walgelijk veel van mij horen. I will be victorious!

Mortal Marcel, Groningen.

OH NEEEEEE! Wij sidderen, zijn doodsbenauwd en durven geen oog meer dicht te doen. Nee, niet vanwege Marcel's dreigementen (daar lachen wij om), maar wel vanwege de enorme lawine aan brieven die dit stukje weer zal losmaken. Arme Yvonne.

Casper rules

Hierbij daag ik heel Nederland uit om mijn tijd van Mario Kart te verbeteren. De foto is het harde bewijs van mijn scherpe tijden. Ik lees jammer genoeg nooit gevechten van lezers over scores en tijden van games, maar dat



POST

lijkt mij juist wel een leuk idee. Dus kom maar op, en probeer mij van de Kart-troon te stoten.
Casper Planken, Zwartewaal.

■ *Zo'n uitdaging laten de lezers van Power Unlimited toch niet aan zich voorbijgaan?*

Urbanus?

Wat de fok... Zijn we net af van dat gezeik van die debiel sterfelijke Marcel, krijgen we weer zo'n Urbanus look-a-like die de hele Power Unlimited komt vergallen. De naam fruitsalade slaat natuurlijk op die kop van hem. Oren als meloenen, een neus als een gestoofd peertje. Nee, met die magere Marcel rip-off briefjes schop je het niet ver hoor. Marcel had tenminste nog een leuke manier van schrijven. Jouw probleem is dat je gewoon een week mietje bent, en ik durf te wedden dat behalve ik er nog honderden PU-lezers zijn die jou graag je kippenekje zouden willen omdraaien. Doe ons een plezier en ga je moeder (Gertruide Huilebal) treiteren.
Elgar Wage, Hilversum

■ *Tsjonge, tsjonge. Kalm aan jongens. Gelukkig is het bijna Kerstmis; vrede op aarde enzo...*

Woedend

Ik ben woedend over die nieuwe Mortal Kombat-film. Hij is namelijk voor boven de 16 jaar! En als trouwe MK-fan kan ik daar dus niet naar toe. Aan iedere MK-fan die dit leest vraag ik: Stuur een briefje met handtekening naar het onderstaande adres, zodat ik ze vervolgens naar de filmkeuring kan sturen. Ik hoop dat ze er dan iets aan doen, want dit is waanzin.
Anti-filmkeuring-aktie, Daan Koolstra, Rietheinstraat 13, 3582 BX Utrecht.

■ *Breek die brievenbus maar vast uit, Daan. Hele postzakken zijn onderweg.*

YO! KUNST



Corla den Ouden
Rotterdam

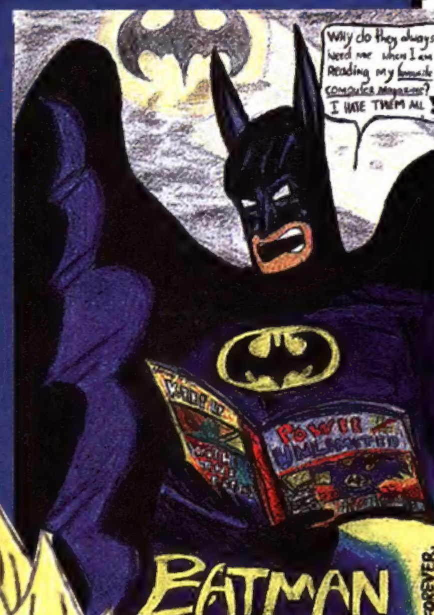
K. Tolhuis
Amsterdam



Paul Shuskalov
Amsterdam



Frans Twisk
Castricum



Tim Bakker
Strijen



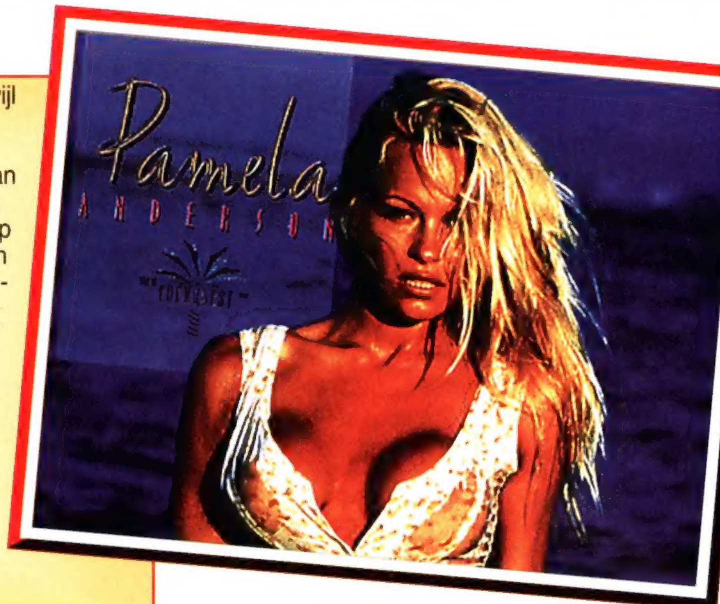
Ivo Hoppers
Maastricht

Sunny Tai
Amsterdam

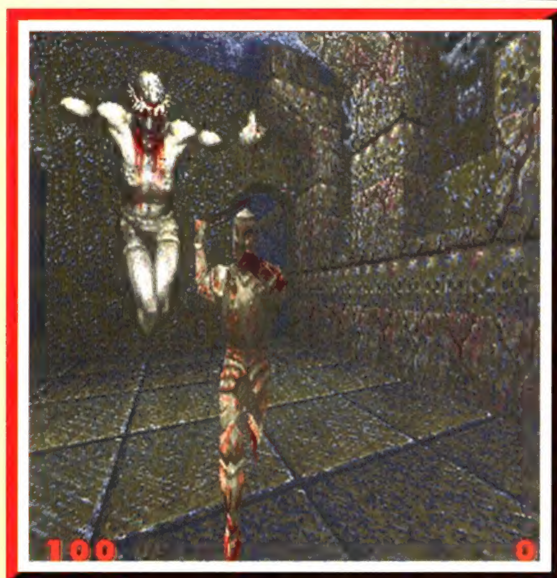
PAMELA unlimited



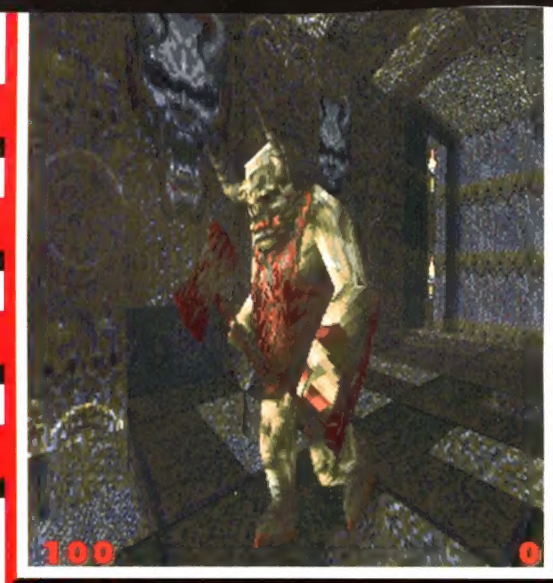
Babes! Jullie kunnen er geen genoeg van krijgen. Wij ook niet, en we zijn dan ook heel benieuwd of Pamela Anderson met de eretitel Power Unlimited Kanjer Van Het Jaar uit de enquête komt rollen (zie pagina 53 en 54). Speciaal voor al haar fans is er kort geleden een heuse Pamela Anderson kalender en screensaver op CD-ROM verschenen.
Iedere maand kijkt de zwoele blondine je in een andere, verleidelijke pose aan terwijl je je verjaardagen en afpraken checkt. sterker nog, laat je je PC even een paar minuten met rust dan voorkomt Pam dat je beeldscherm inbrandt, al hebben we het effect op je eigen netvliezen nog niet kunnen controleren (bijna de hele redactie - met uitzondering van Laura en Nancy- heeft namelijk al een leenverzoek ingediend: 'Ik heb nog geen kalender' en 'mijn neefje is een grote fan' waren de populairste smoezen). De kalender heeft echter één nadeel; hij loopt maar tot 1997. Maar tegen die tijd is er vast wel weer een andere kanjer babe van het jaar.
Meer informatie: Homesoft, tel.023-5311241



MEER QUAKE



Vorige maand gaven wij jullie het laatste nieuws over Quake, de opvolger van Doom II. Omdat Quake misschien wel de grootste PC-release van 1996 gaat worden (de release datum van de shareware en commerciële versie is nog altijd een streng bewaard geheim), zullen we jullie met regelmaat op de hoogte houden van de vorderingen bij producent GT Interactive. Hier zijn bijvoorbeeld de meest recente beelden van enkele tegenstanders die je in het spel kunt verwachten.
Wordt vervolgd.

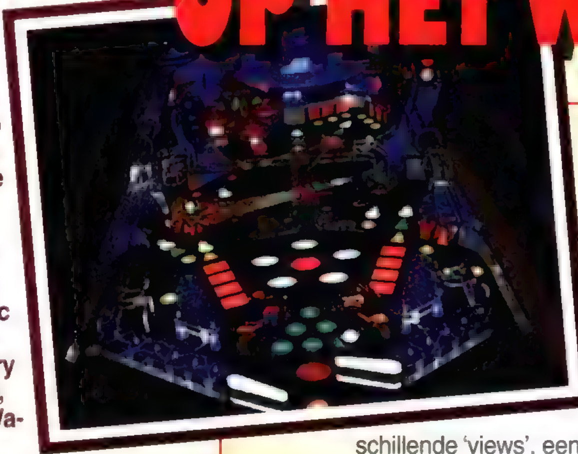


NIEUWS!

Saturn in prijs omlaag

Je kon er op wachten. Onder druk van Sony's succes met haar PlayStation, heeft Sega noodgedwongen de prijzen van de Saturn moeten verlagen van f 1149,95 (inclusief Virtua Fighter) naar f 849,95 (inclusief Daytona USA). Er wordt zelfs gesuggereerd dat de prijs nog naar f 699,00 zal kunnen zakken voor een kale Saturn (zonder spel). Een vervelende ontwikkeling voor iedereen die al een Saturn heeft aangeschaft, een goede zaak voor potentiële geïnteresseerden.
Inmiddels is ook de Video CD card op de markt voor f 399. Met deze kleine cartridge kun je alle video CD's afspelen die zijn voorzien van het 'Compact Disc Digital Video'-logo (op dit moment zo'n 175 titels). Een selectie uit de titels die je de komende maanden voor de Saturn kunt verwachten; NBA Tournament Edition (Acclaim), Theme Park en FIFA '96 (Electronic Arts), Casper en Descent (Interplay), Victory Boxing (JVC), Worms, True Pinball en Waterworld (Ocean), Virtua Racing en Primal Rage (Time Warner) en Johnny Bazookatone (US Gold).

FLIPPER OP HET WEB



Pinball-helden kunnen hun flipperhart ophalen. De laatste tijd is er een ware stortvloed aan flippergames, met Pro Pinball - The Web van Empire Interactive als een van de meest recente voorbeelden.
The Web is de eerste 'kast' uit de Pro Pinball-serie. Met verschillende 'views', een hoge resolutie van maximaal 1024 x 768 (32.000) kleuren, een snelheid van 60 frames per seconde en multibal-opties komt The Web dicht bij 'the real thing'. Bovendien is het spel voorzien van zo'n twintig verschillende soundtracks die speciaal voor Empire zijn gecomponeerd door voormalige bandleden van The Jam en Stiff Little Fingers.
Pro Pinball - The Web komt eind november beschikbaar op PC CD-ROM, later gevolgd door Saturn en PlayStation.

ULTRA 64 UPDATE



De voor de Ultra 64 ontworpen controller.

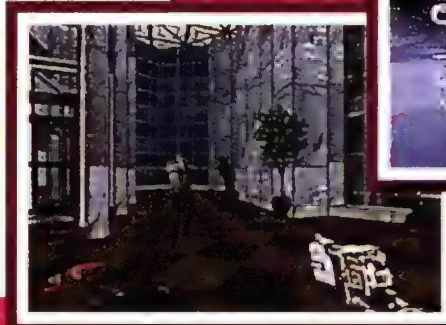
Het blijft uiterst stil rond Nintendo's Ultra. Rond deze tijd (maar te laat voor deze PU) zal het eerste werkende prototype op de Shoshinkai spelbeurs in Japan worden getoond, samen met maar liefst tien speelbare games (waaronder een nieuwe Mario-titel, James Bond Golden Eye en Final Fantasy 7).
Inmiddels is nu ook beeld van de controller vrijgegeven. Over de exacte specificaties gonst het momenteel van de geruchten. Hier zijn de laatste, onbevestigde Ultra 64-roddels; De cartridge heeft variabele opslagcapaciteiten van 64, 128, 256 of 512 Meg, de 64-bit RISC processor heeft een snelheid van 100 Mhz, er is 2 Mb systeemgeheugen, een 64-bit DSP geluids-chip (44.1 MHZ en 64 kanalen) en een 64-bit grafische processor. Geloof het of niet, maar dit zijn indrukwekkende specs voor een spelconsole!
Merkwaardiger is het gerucht dat de Ultra 64 een soort opslagsysteem in de vorm van een floppy-disk-systeem zal ondersteunen. Het apparaat zou onder de U64 geplaatst moeten worden en acht keer sneller werken dan de standaard CD-ROM drives. Hoe dit systeem wordt gecombineerd met de cartridge-input van de Ultra, is nog niet duidelijk.

Het zijn in ieder geval interessante ontwikkelingen en Power Unlimited houd je op de hoogte.

KIRK DOET TEKWAR

Binnenkort in uw theater, Tekwar van firma Capstone. Tekwar is een zeer realistisch 3D shoot'm up-avontuur onder leiding van William Shatner, alias Captain Kirk.
Shatner speelt de rol van Walter Bascom, hoofd van het Cosmos Detective Agency, die aan jou je spannende en niet ongevaarlijke opdrachten zal uitdelen. Je verplaatst je door kille steden, stinkende riolen en donkere metro-stations, eventueel samen met maximaal 16 andere (via een modem of netwerk gelinkte) deelnemers.
Tekwar komt beschikbaar voor PC CD-ROM. Voor meer informatie, kijk op internet: http://www.gate.net/~intractor/



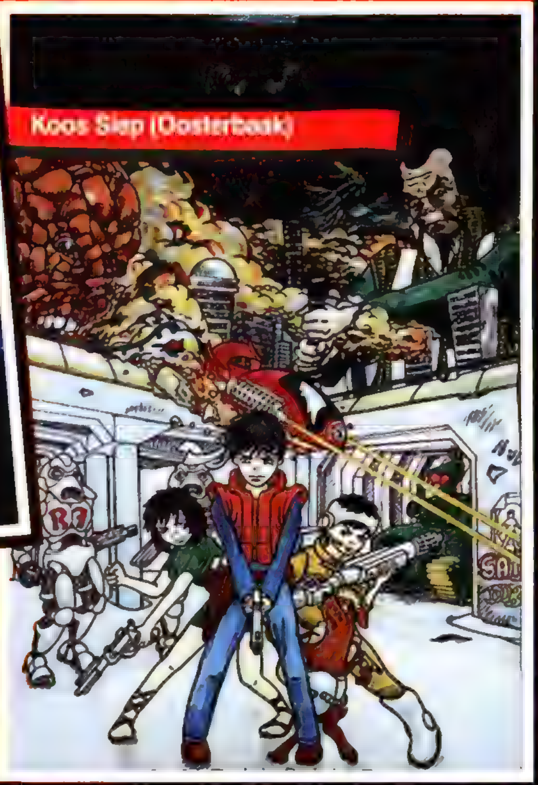


NIEUWS!

WINNAAR MANGA WEDSTRIJD



Bas de Hon (Hattemerbroek)



Koos Siep (Oosterbeek)

Misschien ben je ze eind oktober tegengekomen op de Stripdagen 1995 in Breda, want vol trots hingen daar de achttien beste inzenders van de Manga Wedstrijd uit de Power Unlimited van oktober. Hier zijn de namen van de gelukkige Manga-kunstenaars;
1e prijs Philips CD-i speler met Akira CD-i; Bas de Hon (Hattemerbroek), 2e prijs Angel Cop Video Serie; Koos Siep (Oosterbeek), 3e prijs Macross Plus Video Serie; Edmond van Loosen (Ulft), 4e prijs Manga t-shirt; Sacha Oudshoorn (Almere), Mike (Rijswijk), Nancy v.d. Stap (Den Haag), Peter Vermeulen (Eppegem), Steven v.d. Broeck (Putte), 5e prijs toegangskaarten Stripdagen; Dennis Lier (Leeuwarden), Eldar Gross (Hoogland), Donovan Kartodimedjo (Eindhoven), Nils van Sante (Rotterdam), Balder Westijn (Casteren), Mike Relon (Boxmeer), Steven Anker (Duiven), Nick Wondergem (Oost-Souburg), Pepijn de Jonge (Venray) en Mikel Fick (Riel). De winnaars hebben inmiddels hun prijs in huis.



Edmond van Loosen, Ulft

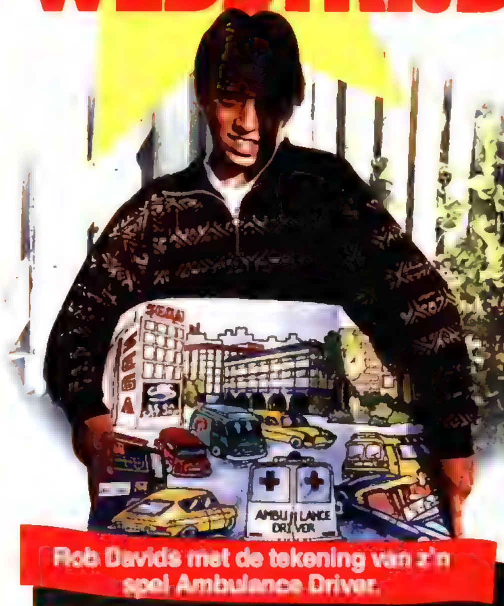


Mike (Rijswijk)



Sacha Oudshoorn (Almere)

WINNAAR SATURN WEDSTRIJD



Rob Davids met de tekening van z'n spel Ambulance Driver.

Het complete Sega-kantoor had zich om de vier grote dozen verzameld. Nog nooit heeft Power Unlimited zoveel reacties op een wedstrijd gehad als bij de Saturn-competitie uit de PU van september. Ook de Sega-medewerkers keken hun ogen uit. De opdracht was om een nieuw en origineel Saturn-spel te verzinnen en er een tekening bij te maken. Er waren opvallend veel vecht- en kartspellen ingestuurd, maar echt origineel waren ze niet te noemen. De enige uitzondering bleek een spel dat de titel Ghandi 2, No More Mister Nice Guy meekreeg. Leuk gevonden, maar jammer dat de tekening zo knullig was uitgewerkt.
Na een fiks uur debatteren viel de uiteindelijke keuze op het ontwerp van Rob Davids uit Nieuw-Amsterdam. Zijn spel heet Ambulance Driver; red de gewonde verkeersslachtoffers door ze, dwars door hartje Londen, op tijd bij het ziekenhuis te brengen. Een slimme zet van Rob was om op zijn ontwerp het hoofdkantoor van Sega te tekenen, al beweren ze bij Sega nog steeds dat dit niet de doorslag gaf. Rob bleek in ieder geval in de zevende hemel met zijn Saturn. De tien troostprijswinnaars hebben inmiddels hun Saturn t-shirt in huis.

HARDWARE NIEUWS!



Good

SIDEWINDER 3D PRO

Van de drie sticks viel Microsoft's Sidewinder meteen op door z'n matzwarte kleur en z'n fraaie vorm. Het ding bleek lekker zwaar te zijn, zodat deze zuignaploze stick toch stevig op het bureau kan staan. De SideWinder is een analoge en een digitale joystick tegelijk: aangesloten op een gameport, functioneert ie analoog. Wordt de bijgeleverde software geïnstalleerd, dan is de stick digitaal geworden. Het verschil zit hem feitelijk in de route die het joystick-signaal volgt: bij analoge sticks gaat dat signaal via de gamekaart, bij digitale sticks verloopt dat via de toetsenbordaansluiting. Dit laatste betekent dat een digitale joystick feitelijk functioneert als een toetsenbord, en bijvoorbeeld de exacte functie van de pijltjestoetsen kan overnemen. In de praktijk geven beide soorten sticks ongeveer hetzelfde resultaat, met het verschil dat digitale sticks iets strakker bewegen en dat digitale sticks niet gecalibreerd hoeven te worden.
Bovenop de SideWinder zitten vier knoppen die dezelfde functie hebben als de gewone knoppen op een analoge joystick. Daarnaast heeft deze stick vijf extra knoppen die bedoeld zijn voor Win 95 games. Afhankelijk van het spel kan elk van deze knoppen een functie in het spel krijgen. Bovendien zit er een schuifje op de voet van de SideWinder dat dient als een gaspedaal. De SideWinder heeft nog een bijzondere mogelijkheid. De stick zelf kan namelijk een beetje om z'n eigen as draaien. Wordt deze functie door een spel ondersteund, dan is het mogelijk om bijvoorbeeld tijdens het rechtdoor vliegen om je heen te kijken.
Way to go, Microsoft!

- **SideWinder 3D Pro**
- **Prijs: ƒ 149,95 Bfr.ca.2700**
- **Fabrikant: Microsoft**
- **Leverancier: Regenboog Computershops**
- **Tel.043-4581210**

JOYSTICKS GETEST

The good, the bad and the ugly

Onlangs lieten we Ben onder zijn bureau kruipen om drie nieuwe joysticks in zijn PC te pluggen. We gaven hem een heftig vlieg- en schietspel en vroegen 'm aan het eind van de dag naar zijn mening. Zijn korte antwoord: good, bad en ugly...

WINGMAN LIGHT

De Wingman Light heet niet voor niets zo, want ondanks z'n serieuze formaat weegt het ding bijna niets. Om toch enige stevigheid te bieden zitten er vier zuignappen aan de onderkant die zich zeer goed vastzuigen. De handgreep van de joystick voelde zeer goed aan, soepeltjes kon ik de stick alle kanten op bewegen, en trefzeker bewoog het vizier op het scherm mee. Pas toen ik de vuurknop van deze tweeknopper indrukte verminderde m'n enthousiasme.
De vuurknop is namelijk een zogenaamde klikknop en bij een beetje schietspel moet de vuurknop zo vaak ingedrukt worden dat het bijbehorende klikgeluid al snel gaat irriteren. Nader onderzoek bracht nog een gebrekje aan het licht: de auto fire-knop is een schuifje aan de onderkant van de stick. Blijkbaar moet een speler eerst met kracht de zuignappen lostrekken, de stick omdraaien en het schuifje omzetten alvorens van het automatisch vuren gebruik te kunnen maken. Dat vind ik bij elkaar iets te veel spelonderbreking. Volgende keer beter, Logitech?

- **Wingman Light**
- **Prijs: ƒ 49,- Bfr.ca.880**
- **Fabrikant: Logitech**
- **Leverancier: Dealers van Logitech produkten**



Bad

PRIMAX FIRESTORM

Ugly

Op de verpakking van de Firestorm staat: 'Primax: solutions designed with people in mind', oftewel: oplossingen ontworpen met mensen in gedachten. Na een half uurtje met de Primax te hebben gespeeld ging ik me echt afvragen wat voor mensen Primax precies in gedachten hadden toen ze deze stick maakten.
De handgreep van de stick voelde akelig aan, de twee knoppen klinken alsof ze al bij het verlaten van de fabriek kapot waren, de zuignappen zuigen niet zodat de stick voortdurend los van de tafel komt, het kabeltje is 1,35 lang (maar dat vind ik kort), de kleur van de stick vind ik eerlijk gezegd een beetje vies, en ook deze keer trof ik een schuifknopje aan de onderkant: de (qua werking raadselachtige) turboknop. Kortom, deze joystick sucks. Ik hoop dat niemand van jullie dit ding in z'n schoen of onder de kerstboom of eigenlijk waar dan ook aantreft.

- **Primax Firestorm**
- **Prijs: ƒ 36,- Bfr.673**
- **Fabrikant: Primax**
- **Leveranciers: V&D, Vobis, Computer Company**
- **Voor België: Maxima Excell, Computer Company**



BEKENTENISSEN

HET TESTTEAM

BJORN
Als een wilde schiet hij om zich heen. De Wild Guns van Bjorn kennen geen genade. Stick'm up, suckers!
SPEL VAN DE MAAND: Wild Guns (SNES)

HENK
Vorige maand MegaDrive en SNES, deze maand PlayStation. Binnenkort te verwachten: PC, Saturn en de rest. Het MK3-seizoen loopt volgens ons door tot de zomer van 1999.
SPEL VAN DE MAAND: Mortal Kombat 3 (PlayStation)

MICHAEL
Nog nooit heeft Michael zo'n toepasselijk spel van de maand gekozen, want zijn stukkies komen nog altijd veel te laat binnen.
SPEL VAN DE MAAND: The Need For Speed (PC)

LAURA
Heeft nu een Saturn en wint van Ben met Virtua Fighter. Als dat maar goed gaat met die twee.
SPEL VAN DE MAAND: Fade To Black (PC)

DAVID
Eindelijk! Het PowerWeb is klaar! Voor digitale spelinfo, alle ins en outs over Power Unlimited en Internet: lees pagina's 40 & 41!
SITE VAN DE MAAND: PowerWeb (Internet)

THOMAS
Thomas staat weer voor aap. Voor Dixie en Diddie om precies te zijn.
SPEL VAN DE MAAND: Donkey Kong Country 2 (SNES)

BAS
Je zou het niet denken (of misschien ook wel), maar eigenlijk is Bas een kindervriend in hart en nieren. Rayman was dan ook een kolfje naar zijn hand.
SPEL VAN DE MAAND: Rayman (Saturn)

BEN
Fakir Ben Ali Yoesoef de Dood heeft zijn vliegend tapijt maar weer eens van zolder gehaald.
SPEL VAN DE MAAND: Magic Carpet 2 (PC)

ANDREAS
Dre zit in een dipje. 'Wanneer krijg ik nu weer eens *goede* spellen?' Meteen beloofd dat we het volgende maand goed zullen maken.
SPEL VAN DE MAAND: Geen!

NANCY
Nieuw met stip opgenomen in de Power Unlimited redactie top-10.
SPEL VAN DE MAAND: Earthworm Jim 2 (SNES)

ED
Ed houdt niet van rolschaatsen, skateboarden en mountainbiken. Welke idioot heeft 'm dan in vredesnaam Extreme Sports in handen geduwd?
SPEL VAN DE MAAND: Destruction Derby (PlayStation)



De bekentenissen van: Nancy

Ze is niet alleen toegetreden tot de redactie van Power Unlimited, met ingang van dit nummer zal Nancy bovendien de nieuwe maandelijkse rubriek ScreenShots vullen met het laatste nieuws over film, video en muziek. De eerste editie van ScreenShots vind je op pagina 17.

POWER UNLIMITED IS HET BESTE TIJDSCHRIFT VAN NEDERLAND OMDAT:
'Dit het eeuwig leven op kan leveren.'

ALS IK 'S OCHTENDS VOOR DE SPIEGEL STA, DENK IK:
'Het went wel.'

HET BESTE SPEL DAT IK OOIT HEB GESPEELD:
'Earthworm Jim.'

DE BESTE FILM DIE IK OOIT GEZIEN HEB:
'Blade Runner.'

KANJER:
'Mijn Mac.'

JE KUNT MIJ, OOK NA 48 UUR SCHRIJVEN VOOR POWER UNLIMITED, NOG WAKKER MAKEN VOOR:
'Nee! Laat me slapen.'

GEHEIME TIP OF VERBORGEN CODE VOOR EEN BETERE WERELD:
'Iedereen aan de Kasjmir?'

WAAROM IEDEREEN ZO SNEL MOGELIJK INTERNET OP MOET:
'Is zóóóó gezellig.'

DE BESTE CD ALLERTIJDEN:
'Mad Professor Meets Space Invaders (is een LP).'

FAVORIETE (JUNK) FOOD TIJDENS HET SPELEN:
'Stimorol.'

GOT IT, SEEN IT, TRIED IT:
'School (hated it).'

GROOTSTE AMBITIE:
'Beter, meer, groter.'

GROOTSTE HEKEL AAN:
'System errors.'

FAMOUS LAST WORDS:
'Hoezo?'

Eigenwijs?

Weet je het beter dan de kanjers van Power Unlimited? Laat het ons weten! Stuur je commentaar, fanmail, dreigbrieven en kadootjes naar:

**POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM
AMSTERDAM**

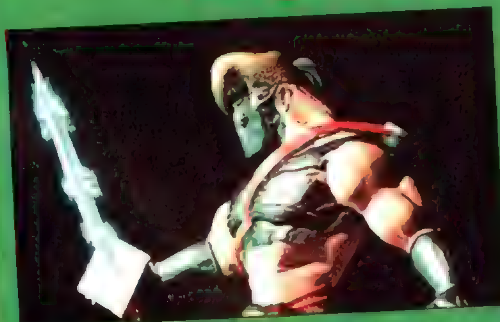
POWER UNLIMITED'S GAMES top-10

PC POWER top-10



1. (4) Command & Conquer
2. (3) Phantasmagoria
3. (-) The Need For Speed
4. (5) Apache Longbow
5. (-) Soccer Superstars
6. (1) Full Throttle
7. (2) Star Trek TNG Final Unity
8. (10) SimTower
9. (6) Space Quest 6
10. (8) Mechwarrior 2

NINTENDO POWER top-10



1. (1) Killer Instinct (SNES)
2. (2) The Lion King (SNES)
3. (-) Theme Park (SNES)
4. (-) Street Fighter 2 (GB)
5. (8) Illusion Of Time (SNES)
6. (4) Obelix (SNES)
7. (5) Donkey Kong Land (GB)
8. (10) Castlevania 5 (SNES)
9. (3) Primal Rage (SNES)
10. (-) SimCity (SNES)

SEGA POWER top-10



1. (3) Daytona USA (Saturn)
2. (1) Theme Park (MegaDrive)
3. (2) Primal Rage (MegaDrive)
4. (4) FIFA Soccer (MegaDrive)
5. (-) Bug (Saturn)
6. (-) NHL '96 (MegaDrive)
7. (6) Road Rash 3 (MegaDrive)
8. (-) Panzer Dragoon (Saturn)
9. (7) The Lion King (MegaDrive)
10. (5) Batman Forever (MegaDrive)

De Power Top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met:



POWER HITS

Hier volgt een overzicht van de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

SNES

Mortal Kombat 3 (november)	9,9
Killer Instinct (oktober)	9
Super Turrican 2 (september)	8,9
Super Mario World 2 (oktober)	8,7
Kuifje In Tibet (oktober)	8,7
The Mask (oktober)	8,6
Chrono Trigger (november)	8,5
Soccer Shootout (september)	8,5
Hagane (november)	8,4
Super Bomberman 3 (november)	8,3
Earthbound (september)	8,3
Mr. Tuff (september)	8

MEGADRIVE

Mortal Kombat 3 (november)	9,9
Comix Zone (oktober)	9
Primal Rage (september)	8,3
Micro Machines 2 (november)	8,3
Vector Man (oktober)	8,2

SATURN

Bug (november)	9,2
Shin Shinobi Den (oktober)	9,1
Myst (oktober)	8,7

PC CD-ROM

Command & Conquer (november)	9
Lemmings 3D (oktober)	9
Phantasmagoria (november)	8,8
Mechwarrior 2 (oktober)	8,5
Virtual Pool (september)	8,5
Super Street Fighter II Turbo (september)	8,5
FX Fighter (september)	8,5
Burried In Time (oktober)	8,3
Star Trek, Final Unity (oktober)	8,3
Ultimate Doom (september)	8,3
SimIsle (november)	8
Flight Unlimited (september)	8
Slipstream 5000 (september)	8
Last Bounty Hunter (oktober)	8
A4 Networks (oktober)	8
Pitfall (november)	8
Battle Beast (november)	8

PLAYSTATION

Tekken (september)	10
Destruction Derby (november)	9,5
Toshinden (september)	9,2
Wipeout (november)	9
Motor Toon G.P. (september)	8,6
Ridge Racer (september)	8,4

3DO

Gex (oktober)	8,3

VIRTUA COP

Vergeet Robocop, Sonny Crockett en inspecteur Clouseau. Virtua Cop is hier om van de wereld een veiligere plaats te maken. Schraap al je geld bij elkaar en haast je naar de dichtstbijzijnde speelhal.

ONVERSCHROKKEN

De tijden van reguliere arrestatieteams zijn lang en breed voorbij. Je hoeft maar naar het nieuws te kijken en je weet dat een huiszoekingsbevel tegenwoordig net zo serieus wordt genomen als je verkeersdiploma. Ook onze Virtua Cop is geen man die eerst 'handen omhoog' roept. Hij is een onverschrokken misdaadbestrijder die koste wat het kost de criminaliteit tot een einde wil brengen. Een man die eerst schiet, en dan vragen stelt. Een gulden in de gleuf en zijn missie is de jouwe. Haha! Sterf armzalige lapzwans! Dood aan alle criminelen. Bang, bang, bang.

FOK JOE!

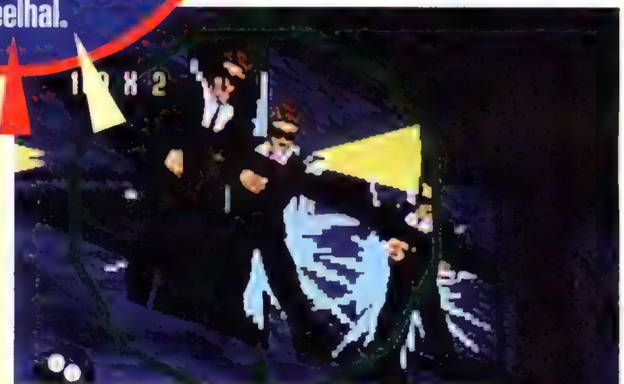
Al schietend wandel ik in de gedaante van Virtua Cop het verdachte industrieterrein op. Corrupte bewakingsbeambten zijn de eerste die het land der levenden verlaten. Bang, bang, bang. Zelfverzekerd wandel ik het terrein op met achter mij een spoor van lijken. Als pissebedden rennen de boefjes in het rond en pogen mij neer te knallen. Fok joe! Bang, bang, bang. Botsplinters en bloed vliegen in het rond. Oeps! Agenten in burger die in opdracht van de minister van justitie drugs aan het verhandelen zijn. Sorry foutje! Waar gehakt wordt vallen spaanders of niet soms? Ga maar klagen bij de I.R.T. commissie.

GEEN GENADE

Eenmaal in de silo springen de tot hun tanden bewapende criminelen bij bosjes voor mijn voeten. Maar mijn grote vriend, mister 9 mm, laat me nooit in de steek en samen banen we ons een weg door de overbevolkte opslagplaats. Bang, bang, bang. Sterf, sterf, sterf.
Ik neem geen gevangenen en het woord genade komt niet voor in mijn vocabulaire. 'Take me to your leader!' brul ik wanneer ik zwaarder automatisch wapentuig leegschiet richting een bosje menselijke gedaanten. Dat ik een paar onschuldige omstanders daardoor de dood injaag, kan mij niet kwalijk genomen worden. Het gaat om grotere belangen dan die van enkele individuen. Het gaat hier om de welstand van de wereld en niet in de laatste plaats om mijn promotie, dus aan de kant bozo! Pats. Au! Pats, pats.
Shit! Ik ben geraakt. Waar komen die kogels vandaan? Kom te voorschijn lafaard. Kijk me in de ogen als je me om zeep helpt. Er klinkt een doffe knal. In een fractie van een seconde herken ik dat geluid als het vuren van een riot gun. Ik ruik de geur van zwavel en voel een brandende steek in mijn borstkas. Shit! Ik ben er geweest. Snel weer guldens wisselen.

KEES









SCREENSHOTS

December 1995

Power Unlimited presenteert ScreenShots, een nieuwe rubriek vol nieuws, tips, wedstrijden en reviews van/over interessante films, video's, CD's en tv-programma's. Een nieuwe Manga-release? De laatste Street Fighter-film? De Mortal Kombat-soundtrack? Je leest het voortaan iedere maand in ScreenShots. Samengesteld door onze nieuwe PU-redactrice Nancy Kamperveen.

POCAHONTAS

December is in de bioscopen de maand waarin magie, geluk, verdriet en happy endings van het doek afdruipen. De perfecte releasetijd voor Pocahontas dus.



Disney's 33ste full length tekenfilm speelt zich af in 1607. Amerika is nog de Nieuwe Wereld en er gelden andere regels dan nu. De belangrijkste is; pakken wat je pakken kan. Met die gedachte vertrekt een Engels schip vol avonturiers richting Virginia, op zoek naar goud en andere rijkdommen. Eén van die avonturiers is John Smith, een stoere soldaat die al heel wat oorlogen heeft meegemaakt. Natuurlijk is de nieuwe wereld niet onbewoond. Het wemelt er van de Indianen die daar al eeuwenlang leven. De Engelsen leggen vlakbij de woonplaats van Pocahontas aan, de dochter van chief Powhatan.
Om een lang verhaal kort te maken. John Smith en Pocahontas ontmoeten elkaar en worden vrienden. Zij leert hem over de dieren en de dingen van het bos. Hij redt haar leven. Zij redt zijn leven. Maar uiteindelijk moeten ze toch van elkaar scheiden (wat! geen happy end?), in de wetenschap dat hun geesten voor altijd verbonden zijn (toch happy end).
Voor Amerika is de film een geschiedenisles. Pocahontas en John Smith hebben echt bestaan en verhalen uit de heroïsche tijd toen Amerika nog ontdekt moest worden, doen het daar goed. Voor de rest van de wereld betekent Disney vooral goeie graphics en die zijn in deze film zoals verwacht mag worden. Verder heeft Pocahontas alles wat een Disney familiefilm zo Disney maakt. So... this must be december.

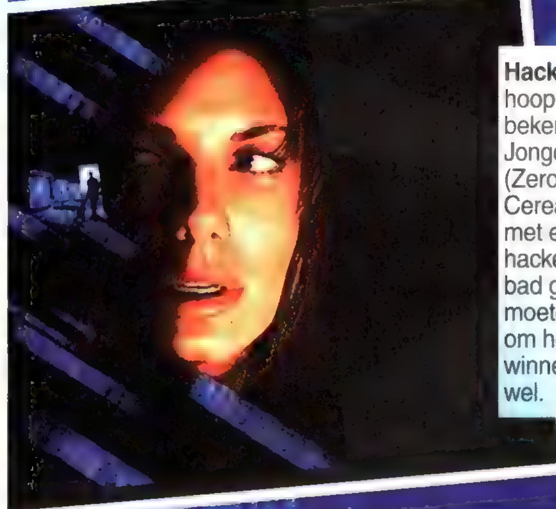
INTERNET

COMING SOON AT A THEATER NEAR YOU!

De Internet-hype is aan Hollywood niet voorbijgegaan. En dus brachten de grote studio's de ene film na de andere uit die zich in of rond het Net afspeelt. Maar liefst vier Cybermovies staan ons de komende tijd te wachten. Release-data zijn nog niet bekend dus effe snel:



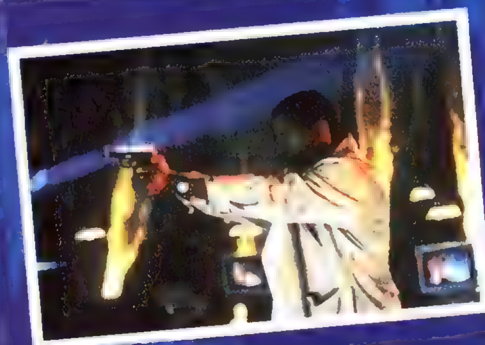
Strange Days. Even opletten! Los Angeles, 31 december 1999. De wereld is chaos en geweld. Half L.A. is verslaafd aan de 'wave'. Een soort clip waarop een half uur uit iemands leven is vastgelegd. Geen video. Je ziet, hoort, ruikt en proeft alles alsof het je eigen ervaring is: real time in playback. Lenny, ook ex-cop, verkoopt de clips. En natuurlijk gaat het fout. Toen deze PU naar de drukker ging was er nog niet veel over de film bekend maar kijk naar 'm uit. De trailer is erg veelbelovend.



The Net, starring Sandra 'Speed' Bullock als computeranalist in informatietijdperk. Alle informatie over iedereen staat ergens op een harde schijf. Dan worden Sandra's gegevens gewist. Oeps!



Hackers, starring een hoop nog niet zo bekende acteurs. Jonge computerkrakers (Zero Cool, Acid Burn, Cereal Killer) kibbelen met elkaar tot meesterhacker The Plague (de bad guy, ja) komt en ze moeten samenwerken om het van hem te winnen. Goeie namen wel.



Virtuosity, starring Denzel Washington als ex-cop. Hij moet een op hol geslagen psychopatische Artificiële Intelligentie genaamd SID 6.7 stoppen, voor deze de halve wereldbevolking uitroeit. Hé, dit klinkt bekend!?

NANCY

DONKEY KONG COUNTRY 2

Diddy's Kong Quest








Deze slang springt extreem hoog.



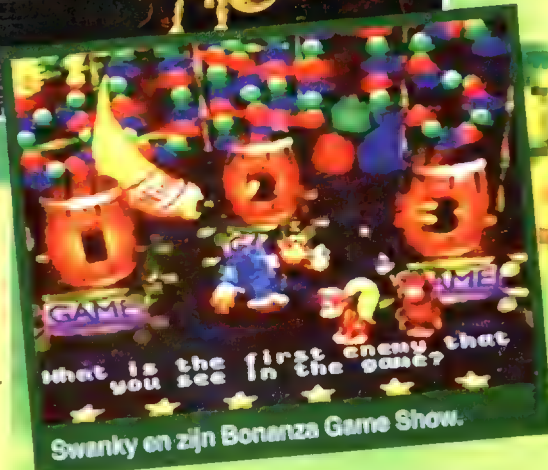
Eindelijk is het dan zover: het vervolg op Donkey Kong Country is uit. Eind 1994 veroverde Donkey Kong met Country miljoenen gamersharten over de hele wereld. Binnen drie maanden werden maar liefst zes miljoen cartridges verkocht. Het zal voor deel 2 verschrikkelijk moeilijk worden om deze successen te evenaren maar ik moet toegeven dat, ondanks de hoofdrol van Diddy, DKC 2 een waardig opvolger is.

VETTE MILJONAIRS

Het grootste succes van het bedrijf Rare tot nu toe was de megahit Donkey Kong Country. Dit spel werd door de marketingafdeling van Nintendo vooral gepresenteerd als het eerste 16-bit spel waarbij de karakters en de achtergronden met behulp van ACM (Advanced Computer Modelling) waren ontworpen. Door deze techniek leek het alsof de SNES in een klap was gepromoveerd tot 64-bit console. De graphics waren zo realistisch en zo knap vormgegeven dat hier sprake moest zijn van een klein program-

DONKEY





Swanky en zijn Bonanza Game Show.

meer-wonder.
Door deze handige marketing-move van Nintendo was heel 'Gameplayin' Earth' waanzinnig nieuwsgierig geworden naar dit nieuwe spel en binnen een paar maanden na de introductie in november 1994 werden dan ook ettelijke miljoenen cartridges verkocht.

POWER TIP

De webben die de spin spuugt (Hot-Head Hop) zijn sterk genoeg om met z'n tweeën op te staan.

Een vervolg kon natuurlijk niet uitblijven. Deze keer is het de beurt aan Diddy om de hoofdrol te vertolken. Donkey is namelijk ontvoerd door de verschrikkelijke en oerlelijke Krems en neefje Diddy is door de familieraad aangewezen om de beroemde gorilla te bevrijden. Deze opdracht voert Diddy naar Crocodile Isle waar nog steeds de resten liggen van half vergane piratenschepen en waar het gevaar in elke kiertje en achter elke boom loert. Maar Diddy is niet alleen. Hij heeft gezelschap van Dixie, een andere kleine gorilla. Het is klein tegen groot want de tegenstanders die ze op Crocodile Isle tegenkomen, liegen er niet om.

OUDE BEKENDEN

Veel van de krokodilleriige tegenstanders zijn hetzelfde als in deel 1 of zien er even gevaarlijk uit. De Krems zijn in ieder geval oude bekenden maar de Klubba's hebben we nog nooit eerder gezien. En gelukkig maar want dit soort oversized trol-achtige wezens wil je niet tegenkomen. De bijen zijn andere bekenden en ze steken en zoemen als vanouds. Natuurlijk zijn er nog veel meer vijanden die Diddy en Dixie het liefst zouden willen onthoofden, lek prikken, martelen en opvreten maar dat zijn allemaal stinkende mutantjes van de eerder genoemde vijanden. Maar daarom niet minder gevaarlijk. Diddy moet dus op zijn tellen passen.
Naast de vele bekende tegenstanders zijn ook een paar oude gorillavrienden in Diddy's Kong Quest van de partij. Rambi, de schattigste neushoorn ter wereld en Enguarde, de leukste zwaardvis der Oceanen helpen waar het maar kan en Diddy wordt verder bijgestaan door een hele bende nieuwe vrienden. Wat te denken van een slang met hazetanden die zo hoog kan springen dat hij uit beeld verdwijnt en van een spin die zijn web niet draadje voor draadje uitpoept maar in zijn geheel uitbraakt? Geweldig toch?


De licht-vis komt goed van pas.

MEER FAMILIE

Verder worden Diddy en Dixie nog geholpen door een pinda's schietende papegaai in een doolhof van struikgewas met dodelijke doornen en een vis die licht geeft in de duisternis van een ondergelopen scheepsromp.
Ook opa Cranky Kong en hardcore surfer Funky Kong staan weer te popelen om Diddy met raad en daad bij te staan.
Dat de familie Kong nogal groot moet zijn, blijkt wel uit het feit dat twee nieuwe leden zich hebben opgegeven om zich te bemoeien met de vorderingen die de kleine Diddy maakt. Zo is het raadzaam om regelmatig bij de oude Mrs. Wrinkly Kong langs te gaan. Zij is de rector van Kong College en bij haar kan gratis gesaved worden. In de TV-studio van Swanky Kong spelen Diddy en Dixie de Bonanza Game Show. Swanky is de host van het programma en bij hem kunnen drie spellen gespeeld worden. Als de multiple-choice vragen goed beantwoord worden kan Diddy rekenen op een flinke bonus. Maar deelname aan de show kost wel geld. Dit geld kan onderweg verzameld worden en dat is iets waarin deel 2 verschilt van deel 1.

POWER TIP

Uit Bonanza Game Show: de hut van de kapitein heeft vier ramen...

AANVAL

Met de coins die Diddy onderweg tegenkomt kunnen, tussen de levels door, verschillende dingen gekocht worden. Bij Cranky kost advies dit keer een handvol gouden munten en voor de Bonanza game Show zal ook flink betaald moeten worden. Alleen Mrs. Wrinkly doet alles gratis maar zij is dan ook een zeer sociale gorilla die haar pupillen niet graag afzet.
Wie genoeg geld heeft verzameld kan ook nog eens bij Klubba's Kiosk (een tolbrug) een korte route nemen.
Een ander wezenlijk verschil met deel 1 is de aanvals- en samenwerkingstactiek waar Diddy en Dixie gebruik van kunnen maken. In DKC maakten

KONG COUNTRY 2



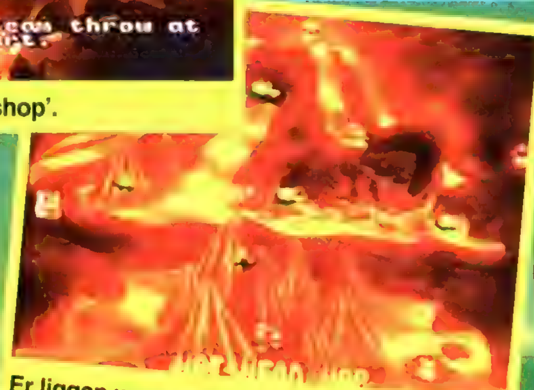
Diddy en Donkey alleen maar gebruik van een koprol om de tegenstanders omver te kegelen maar in DKQ is hier iets aan toegevoegd: de team-up. Met de team-up kan de partner weggegooid worden. Het klinkt misschien een beetje pijnlijk en bruut maar hierdoor wordt een Krem met een goede worp in een keer van het scherm geveegd. Daarnaast kan Diddy zijn maatje Dixie omhoog gooien zodat bijvoorbeeld tonnen bereikt kunnen worden die normaal gesproken niet te halen waren.

OVERDREVEN LEVEN

Dixie valt aan met de staart die op zijn hoofd bungelt. Door als een idioot rond te gaan draaien wordt iedereen die zich in de draaicirkel van dit ogenschijnlijk onschuldige ding bevindt, meedogenloos afgemaakt. Door hard in het rond te draaien kan Dixie ook een beetje 'vliegen'. Zijn staart fungeert dan als de bladen van een human helikopter.
Aan het eind van ieder level (ik heb er tot nu toe 22 geteld, exclusief bonuslevels) ligt een soort dartbord. Alleen als Diddy of Dixie hier van voldoende hoogte op springen, krijgen zij de prijs die afgebeeld wordt. Vaak zijn dit extra levens of speciale coins die uiteindelijk ook nog wat levens op kunnen leveren.
En dat brengt me bij het punt waaraan ik mij de laatste tijd bij platformspellen nogal aan erger: het gemak waarmee soms tientallen extra levens verdiend kunnen worden. Zeer waarschijnlijk zijn die allemaal nodig om het spel in één keer uit te kunnen spelen, maar waarom moet het allemaal zo gehaast? Twintig levens lijken mij een beetje overdreven. Een kat heeft er negen, een mens maar een. Laat een gorilla daar alsjeblieft ergens tussen gaan zitten.



Cranky en zijn 'advies-shop'.



Er liggen weer een paar levels te wachten.

POWER TIP

In de Scull Roller Coaster blijft het wagentje staan en moet je zelf in de volgende springen.

POWER TIP

Maak veel gebruik van de team-up-worp. Bonus, bonus en nog eens bonus.

Het is moeilijk om na een succesvol produkt, in dit geval Donkey Kong Country, met iets te komen dat dit succes zou kunnen evenaren of misschien wel overtreffen. DKC was uniek omdat het zo vernieuwend was en Diddy's Kong Quest zal hier niet aan kunnen tippen. Maar qua gameplay is deel 2 van eenzelfde zeldzaam hoog niveau als zijn voorganger. Iedere gamer zal wel weer even willen proeven van dit gorilla snoepje. Succes verzekerd dus.

THOMAS



RAPPORT

GRAPHICS	9^5
GELUID	9^4
ORIGINALITEIT	7^4
SPEELBAARHEID	9^3

SNES
Prijs: ƒ 179,00 Bfr. ca. 3220
Fabrikant: Rare
Distributeur: Nintendo
Tel.030-6051353

8^9



Met Rambi en Dixie in een luchtballon.

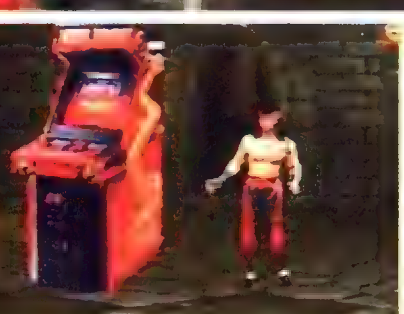
MORTAL



Eén, twee, drie daar gaan we.

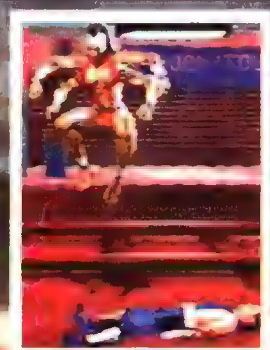

Bicycle kick in yo face!


Je verliest olie ouwe.


Liu Kang laat MK 1 letterlijk vallen.


Floep, floep.

Mortal Kombat 3 op de PlayStation. Te mooi om waar te zijn. Zoiets moet je delen met je naasten. Telefoontje vingeren en mijn man in Breedje Da gebeld. "Richard haast je naar de Big A. Fatality Time!"


Stampertje Sheeva.

LIU KANG VS CYRAX

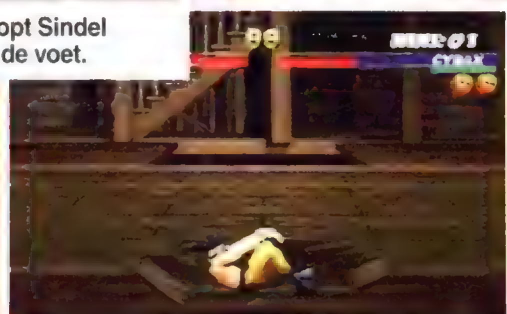
Twee uur later gaat de bel. Fok formaliteiten! Laten we meteen ter zake komen. Disc erin, stekker erin en start. Eén, twee, drie we gaan ervoor.
Ik kruip als gebruikelijk in de huid van Liu Kang. "Koning Richard wat is uw keuze?" Richard: "And Cyrax it's going to be, Kees. Je weet, ik hoop altijd mijn gram te kunnen halen met de rookies en deze gemuteerde spinnekop mag ik wel." Oké, ik ben geheel voorbereid, laten we beginnen! Eerst even samen die arcade-code intikken, mocht die Liu Kang toch een maatje te groot voor me zijn, zodat ik eventueel in ouwe vertrouwde Mr. Smoke kan veranderen.



Jax loopt Sindel onder de voet.

BLOEDBANK

Kees: "Waaahja. Waaahja, twee flying kicks om het ijs een beetje te breken. De olie sijpelt al uit je blikken karkas ouwe! Tijd voor een grote beurt. Ik vrees dat jij dit jaar de APK keuring moet gaan missen. Hé!! Oemf!"
Richard: "Wat dacht je daarvan mannetje? Is jou niet bekend dat heetgebakerde ventjes



Shang Tsung kent geen plankenkoorts.

KOMBAT 3


Ik heb een groene trui voor je gebreid.


Het Cyrax bouwpakket, nu in de winkel.

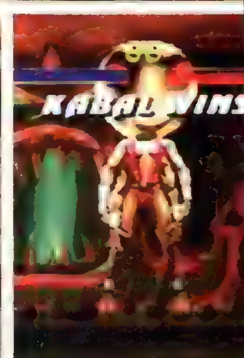

Scherpe teennagels heb ik hè?



Bedankt en tot ziens!



Swinging Cyrax in the house.



Sheeva houdt haar hoofd er niet bij.

als jij altijd hun passen moeten tellen? Hier, een granaatje op dat quasi afgetrainde lichaam van je, dat zal je ongetwijfeld weer met beide beentjes op de aarde doen belanden, of beter gezegd, storten. Ha!"
Kees: "Chill! Effe uitpuffen in mijn hoek. Haha gefopt! Bicycle kick cummin' atcha. Veegje en een uppercut er achteraan en klaar is Kees. Hé? Wat op met dat?"
Richard: "Hier, een synthetisch breiwerkje in je gelaat zal je wel even rustig houden. Nu nog even mijn adamantium vuistje onder die kin van je en de lokale bloedbank zal je snel met vuilniszakken vol met het rode vocht moeten komen oplappen. Klaar is Kees. Volgende ronde beter!"

FLOEP FLOEP

Kees: "Aiaiai Belle Chance. Maar geen zorgen mijn wraak zal zoet zijn. Kijk eens wat we hier hebben; de vuurbal! Een prachtige uitvinding niet waar. Floep, floep. Een paar in je smoeltje. Floep, floep. Een paar op de knietjes. Wat nu? Paniek in het kamp van ome Richard. Niet dan?"
Richard: "Oké, oké. Maar ik geloof dat ik nu de special moves wat beter onder de knie heb. Daar weer ik toch die armetierige vuurballetjes van je af! Wat dacht je van een lekkere klap en trapserie op je gestel. Bam, 18 procentjes van je krachten de lucht in!"
Kees: "Die krijg je van me gabber. Je dacht toch niet dat ik bang ben voor een mislukte kruising tussen Darth Vader en een sapcentrifuge? Wat dacht je van deze serie: een beuk frontaal op je porum, een elleboogje, een knietje en effe mijn voetzool ruiken. Alles goed? Je ziet er een beetje zielig uit makker. Het is alweer bijna tijd voor je vuurbad. Sterf!""

FATALITY!

Richard: "Dat jij, mijnheer Kang, al wat langer in de game zit, wil niet automatisch zeggen dat je 't ook langer kunt uithouden tegen mij! En die stoere taal die je uitkraamt, begint me ook aardig op de zenuwen te werken. Pak aan, een paar vliegensvlugge stompen op je borstkas, stapje terug, weer zo'n lekkere serie op elk denkbaar lichaamsdeel, kastje open, ontzettend grote metalen klauwen die al die tijd op je gewacht hebben eruit en vervolgens totale destructie van het nederige menselijke lichaam. Fatality! How 'bout that?"
Kees: "##$%@!! &$$#*^%%$#@!!!!!"
Richard: "Nog een potje?"
Kees: "Rot nou gauw mijn huis uit!"



Mortal Kombat 3 voor de PlayStation wat wil een mens nog meer? Beter dan de SNES-versie, beter dan de arcade. Wat valt er nog te zeggen? Mortal Kombat 3 is de shit. IJskoud de lekkerste. Punt uit. Met dank aan Richard.

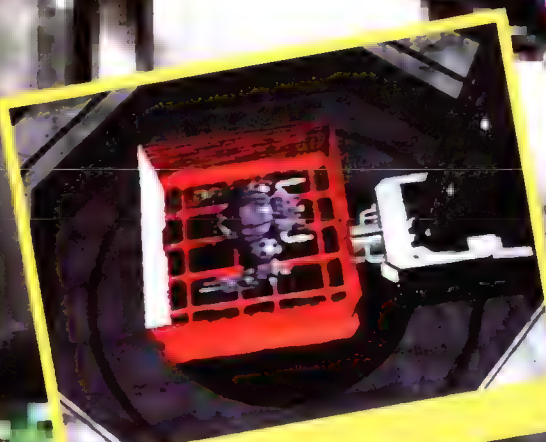
KEES



Sonya en Striker hebben een 'spannende' relatie.

KILEAK THE BLOOD

Een gekke wetenschapper heeft een insektachtig monster gecreëerd, maar de rest van de wereld is [illegible] van zoveel inventiviteit. Jouw missie: veeg het gebouw [illegible] schoon en red alle eventuele overlevenden.


Het zit in de lift.


Batterijtje opgeladen.


Als het maar ijs en ijskoud is.

JOMANDA

Kileak is een shoot'm up en je weet zo langzamerhand wat dat betekent. Je loopt door gangen, schiet 'techno'-monster neer, bekijkt kamers en rommelt wat met allerlei communicatie-apparatuur. Niets nieuws onder de zon dus.
Je bent wel self-sufficient, dat wil zeggen dat iedere vijand die je neerschiet een handig item laat vallen. Dit item kan een reparatiekaart of bijvoorbeeld een batterij zijn. Als je erover heen loopt kun je meteen jezelf genezen. Jomanda is er niks bij. Zo loop je rond, open je deuren en schiet zodra de deur open gaat.

GEBOUW-NEUROSE

Het gebouwencomplex waar je als speler rondloopt, is vrij groot met lange gangen en allerlei kamers. Een doolhof is het niet echt want ten eerste blijven de deuren van de kamers waar je geweest bent openstaan en ten tweede geeft de lichtgroene tint op de kaart aan waar je wel en de stukken die iets donkerder zijn waar je nog niet bent geweest. Alsof het nog niet makkelijk genoeg was.

KRUISTOCHT

Kileak wordt in de eerste persoon gespeeld. Op het scherm geeft een klein kruisje aan waar je op moet richten. Het kruisje hoef je niet precies op de vijand te zetten maar zo'n beetje in de richting is voldoende om de vijand neer te leggen. Verder kun je via het beeldscherm informatie krijgen over wapens, shield en batterijen die je gebuikt.
De vijanden zijn zeker in de eerste levels al snel exit, te snel eigenlijk. Je hebt niet het gevoel dat je een haast onbegaanbare hindernis hebt genomen en overwonnen. Door het spel heen bewegen gaat heel lekker en vloeiend. Soepeltjes draai je je om en loopt van de ene naar de andere kant van een gang.

MOOI, OKE, LEKKER

Zoals gewoonlijk bij de PlayStation en aanverwante consoles zijn de graphics heel mooi, vooral die van het intro. Een gigantisch insektachtig dier, dat je niet in je achtertuin moet aantreffen, kijkt je aan en likt z'n lippen af. Heel mooi, ook de graphics in het spel zijn oké. De muren lijken van echt metaal en de bedden zien eruit of ze heel lekker liggen.

GAAP

Toch vind ik Kileak zeer saai. Misschien ben ik een verwend nest, maar het verschilt weer niets van wat we al kenden en al op verschillende manieren is herkauwd en weer op de markt is gespuugd. Waarschijnlijk verkopen dit soort spellen gewoon goed en dat is dan hartstikke fijn voor de gaming industrie, maar ze zouden op z'n minst kunnen proberen er iets bijzonders van te maken. Dat is in dit geval niet gebeurd.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	5°
ORIGINALITEIT	1°
SPEELBAARHEID	7°

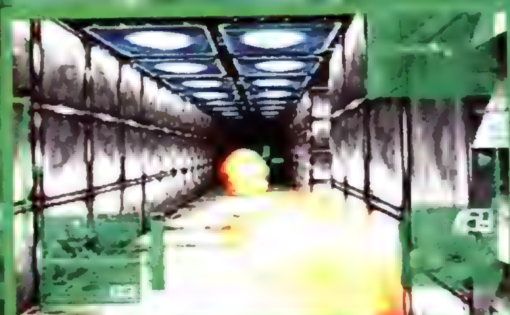
▲ Mooie graphics
▼ Te makkelijk
▼ Te saai

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119.95 Bfr. ca. 2160
Fabrikant: Genki
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-250720

5⁵

Tja, wat moet je van zo'n dertien in een dozijn spel zeggen? Koop het niet; er is beter of er komt beter. Met dank aan Andreas. Gedeelde saaiheid is halve saaiheid.
LAURA




Exit vijand.


That's me.

POWER TIP
Soms zit er niets achter de deuren maar je begint met vijfhonderd kogels, dus neem het zekere voor het onzekere.

FIFA SOCCER 96





Aanvankelijk was ik niet zo te spreken over Fifa Soccer 96. De graphics en geluiden van deze game zijn nogal oud en geven je niet echt het gevoel dat die 96 ook daadwerkelijk staat voor 1996.

BEKEND

Wij kennen dit soort voetbalspelletjes natuurlijk allemaal al lang. Er zijn toch al genoeg soccer games op de markt, zou je denken. Alleen voor een echt opzienbarende nieuwe game met veel nieuwe features ben ik bereid om van Kickoff 3 af te stappen. En Fifa Soccer 96 lijkt helaas niet echt leuke verrassingen voor ons in petto te hebben.

CONTROLS

De controls zijn nogal vaag. Je hebt een aantal verschillende schoten, waarvan me zelfs na lang spelen nog niet helemaal duidelijk is geworden of je nou in het wilde weg schopt of gericht op een teamgenoot. Soms lijkt een schot eerst een soort lob te zijn over de tegenstander heen, maar dan blijkt dat elke keer dat je het probeert, de bal op de sloffen van je tegenstander terechtkomt in plaats van op de jouwe.
Slidings blijken bijna niets uit te maken, daar wordt niemand warm of koud van. Elke tackle daarentegen levert je steevast een rooie kaart op en dan is het aftaaien richting dug-out. Het is dus absoluut een moeilijk spelletje om onder de knie te krijgen en reageert minder goed dan andere games van dezelfde familie, zonder dat er grafisch echt iets moois tegenover staat.

MAAR DAN...

Maar als je de optie Friendly uitzet en voor Leagues kiest, verandert het spel volkomen. In plaats van om nationale elftallen, gaat het nu om teams. En je kan de competities van bijna elk land ter wereld spelen!
Nu begint het interessant te worden. We proberen de Nederlandse, benieuwd wat ze deze keer van de Nederlandse voetballersnamen gebakken hebben. Maar opnieuw word ik aangenaam verrast; de Nederlandse competitie is volledig uitgewerkt, compleet met Heerenveen, NEC, NAC en de hele reutemeteut. En als dan ook nog eens de namen van de spelers (bijna allemaal) blijken te kloppen, gaat het spel ineens in een heel ander daglicht staan.
Ik vind het namelijk een heel stuk leuker voetballen als ik met Litmanen en Kanu lekker Feyenoord en PSV in de digitale pan kan hakken. Wedstrijd na wedstrijd win ik voor mijn Ajax, en met mij aan het roer staat Ajax aan de wereldtop. Net als in het echt gelukkig.

Fifa Soccer 96 biedt geen verbeteringen in gameplay, graphics of geluid ten opzichte van de bestaande voetbalspelletjes. Toch is het leuk dat zo veel teams en spelers in dat kleine doosje zijn gestopt. Misschien aardig voor de echte voetbalsupporters tijdens de koude winterdagen.

ANDREAS





RAPPORT

GRAPHICS	6^{0}
GELUID	5^{5}
ORIGINALITEIT	5^{0}
SPEELBAARHEID	7^{5}

- ▲ De echte teams
- ▲ De echte spelers
- ▼ Niks nieuws

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,- Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: PMR
Tel. 023-5424716





Lit-ma-nen ooo-ooooh!



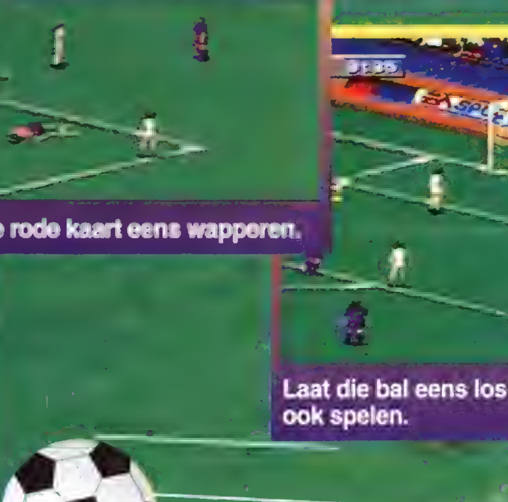
Hallo, het volkslied is al afgelopen.

VOLGENDE MAAND TESTEN WE FIFA SOCCER '96 VOOR DE SNES



Ademloos wacht iedereen op de ingool.

Scheids, laat die rode kaart eens wapperen.



Laat die bal eens los Van der Sar, wij willen ook spelen.



INTERNATIONAL SOCCER

Niets is zo verslavend als een goed voetbalspel. Wie wil er anno 1995 nog in de huid van superhelden kruipen? Judge Dredd, Batman of Liu Kang zijn inmiddels dankzij de film-industrie genadeloos door de mand gevallen. Davids, Blinker en Kluivert dat zijn pas mannen. Voetbalgoden die de grenzen van de snelheid en de beperkingen van het menselijk lichaam tarten. Nu jij.

JONGENS VAN JAN DE WIT

Superstar Soccer blinkt in eerste instantie uit in de grote hoeveelheid opties. Het is niet ongebruikelijk bij sportspellen dat je de keuze hebt uit een trainingsprogramma en nog twee of drie verschillende divisies maar bij Superstar Soccer houdt het daar niet bij op. Je hebt de mogelijkheid om ieder detail dat van invloed kan zijn op het spel, aan te passen. Wat voor weer het is, wat voor soort gras er in het stadion ligt, de kleur van de shirtjes, de conditie van iedere individuele speler en die van de keeper in het bijzonder.

Je kan kiezen uit 36 teams uit de hele wereld. Maar ik kan het nooit laten om de jongens van Jan de Wit onder mijn hoede te nemen.

KARAKTERS

In tegenstelling tot de andere voetbalspellen die ik gespeeld heb, kan ik bij de voetballers uit Superstar Soccer toch zeker bepaalde karakter-eigenschappen herkennen. De Wijk, een Ruud Gullit-kloon, is de absolute top-spits van het elftal. Hij breekt probleemloos door de verdediging van de tegenstander en scoort bijna altijd wanneer hij zich in het strafschopgebied vertoont.

Koppers is een andere kanjer uit de frontlinie en altijd goed voor een paar doelpunten. Maar overschat de conditie van deze beste paarden van stal niet. Na een produktieve eerste helft staan zij meestal op hun benen te duizelen en is het tijd voor een wissel. Op de bank zitten altijd wel een paar vlotte ventjes zodat je de tweede helft zonder al teveel moeite kunt afronden.

VOETBAL IS OORLOG

Onder mijn leiding gedraagt het Nederlands elftal zich trouwens aanzienlijk agressiever dan de andere teams. Maar dat mag de pret niet drukken. Voetbal is tenslotte een krachtsport. Wanneer je niet gediend bent van gele en rode kaarten dan kun je de scheidsrechter digitaal omkopen (met andere woorden de kaarten afschaffen). Echte kerels zijn echter niet bang voor een kaartje en tackelen tot het rood erop volgt. Gevolg is dat je af en toe een mannetje moet missen maar daar staat wel tegenover dat je tegenstander met een brancard van het veld wordt gedragen. Fantastisch toch? Er is niets zo kicken als met negen man de zege te behalen.

MOEILIJKER MAKEN

Wanneer je een toernooi speelt wordt de tegenstand natuurlijk na de kwalificatie wedstrijd steeds sterker. Wanneer het dan nog te makkelijk voor je is, kun je daar zelf een stokje steken. Alles is namelijk te veranderen. Je kan met minder man spelen of de conditie van je spelers afbouwen om het spel spannend te houden. Wanneer je juist een beetje extra krachten



Neeee scheids! Hij wilde gewoon m'n elleboog kussen.

Even snel het boekje van Jan Reker lezen.



Oh, wat zijn we heden blij.



Is die keeper neergeschoten of zo?

Pieters

Ook de Gullit-kloon geeft graag aanwijzingen.

[..]L SUPERSTAR [..]CCER *Deluxe*

International Superstar Soccer Deluxe. Het klinkt als een smakelijke hamburger maar het is in werkelijkheid een van de vetste voetbalspelletjes die ik ooit in mijn hebberige handjes heb gekregen.

KEES

nodig hebt om te winnen dan zijn er ook genoeg mogelijkheden. Zo kun je tijdens de match van strategie en opstelling wijzigen of bepaalde spelers upgraden.

SFEER

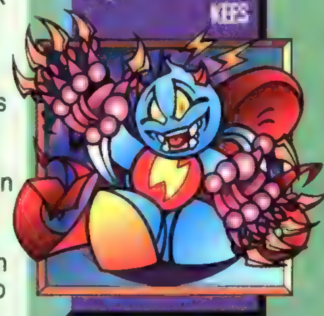
Een ander pluspuntje is de mogelijkheid om met zijn vieren te spelen, tegen elkaar of tegen de computer. Op die manier wordt het spelen van Superstar Soccer een groepsgebeurtenis waarbij het kijken naar en het spelen van voetbal wordt gecombineerd tot een adembenemend evenement.
Er wordt geschreeuwd om gele kaarten en penalties en geapplaudisseerd voor doelpunten. De sfeer van de huiskamer heeft op zo'n moment verdacht veel weg van die van het Olympisch stadion tijdens een Champions-league wedstrijd van Ajax.

F-SIDE

Uiteraard loop je hierbij wel het risico dat je bankstel uitgroeit tot een F-side. Het zal niet de eerste keer zijn dat ik maanden lang zwaar gebroeieerd raakte met mijn betere vrienden omdat er onenigheid bestond over de rechtvaardigheid van een gele kaart. Vaak worden dit soort meningsverschillen uiteindelijk beslecht door middel van enig handgemeen. Wanneer de blessures verzorgd zijn en met bier de ergste pijnen zijn weggespoeld, kunnen we het meestal niet nalaten om -zonder verder met elkaar te communiceren- nog een potje met de bal te stoeien. Waarna de ellende weer van voren af begint. Schreeuwen, knokken, brullen, beuken en dan uiteindelijk de zoete roes van de overwinning. Veel realistischer wordt huiskamer-voetbal volgens mij niet.

MORTAL SOCCER

Superstar Soccer is misschien het best te vergelijken met NBA Jam. Net als bij dit klassieke basketbalspel, hebben de makers van Superstar Soccer met succes geprobeerd de realiteit zo goed mogelijk na te bootsen. De voetballers raken echt uitgeput na een aantal extreme prestaties en spelen op verzoek aanvallend of verdedigend. Het enige dat ik daarnaast nog graag had gezien, is de mogelijkheid om echt vuil te spelen.
Ik heb geprobeerd om specifieke spelers van de tegenpartij te blesseren en om de keeper 'per ongeluk' in het gezicht te schoppen. Maar het enige resultaat was dat mijn zes beste mannen op de bank terecht kwamen. Ik denk dat ik toch moet wachten op 'Mortal Soccer' dat momenteel door Ed boon ontwikkeld wordt. Tot die tijd voldoet International Superstar Soccer Deluxe absoluut aan mijn eisen.





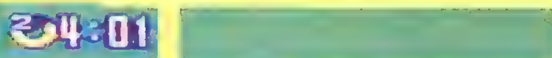
Balletje komt zo.



De gele kaart ontvangen we in de Koeman-houding.



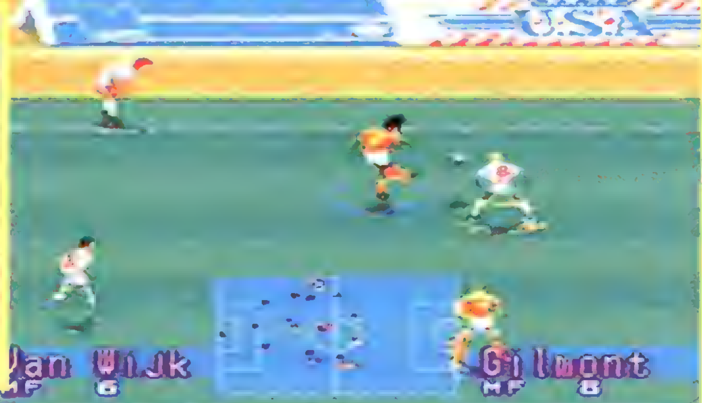
Je zal maar een tribuneplaats achter het videoscherm hebben.







Geen voetbalspel zonder statistieken.



Waar die dieptepass belandt, zullen we nooit weten.

RAPPORT

GRAPHICS	8,8
GELUID	8,5
ORIGINALITEIT	9,0
SPEELBAARHEID	8,0

SNES
Prijs: f 169.95 Bfr.ca.3150
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel.020-4223411

8,6

PREVIEW

KOLIBRI

Kolibri? Bestaat er een spel dat alleen maar gaat over een nectar vretend vogeltje dat heel snel met zijn vleugeltjes op een neer kan bewegen? 'T zal mij benieuwen.

DE KOLIBRI

Nee Thomas, kolibris zijn niet alleen maar bekend door hun snelle vleugels. In de negentiende eeuw werden deze vogels door de couture industrie gebruikt om van hun prachtige veren kleding en sieraden te maken. Even wat bijzonderheden. De kolibri (Trochlidae) behoort tot de orde der grootvleugeligen (Apodiformes). Er vliegen op deze aardkloot zo'n 319 verschillende soorten rond waarvan de kleinste, de Bijen kolibri (Mellisisuga Helenae) te vinden is op Cuba en de grootste, de Reuzen kolibri (Patagona Gigas), in het Andes gebergte.

CHOPPER

Los van de vederpracht en vleugelsnelheid is de kolibri voornamelijk bekend door het feit dat deze vogel als geen ander stil in de lucht kan blijven hangen. De gewrichten van de vleugels zitten zo in elkaar dat deze in alle standen gezet kunnen worden. Net als bij een helikopter kunnen kolibris dus vliegen zoals ze dat het beste uitkomt. Tot zover deze leerzame les voor mijn geliefde PU-lezers.

FILOSOFIE?

Nu dachten een paar game developpers dat dit vogeltje misschien wel een leuk uitgangspunt zou zijn voor een shoot'm up spel. Een alternatief voor Desert Strike misschien? Voor wie liever naar creaties van de natuur kijkt dan naar het geronk en gepruttel van door de mens gemaakte vliegmachines? God mag weten welke achterlijke filosofie achter dit spel zit.
We zullen het nooit te weten komen. Maar ondertussen ligt die zwarte Kolibri cartridge wel op mijn bureau en zal ik er een zinnig stukje over moeten schrijven.

POWER TIP

Zorg dat de Kolibri genoeg nectar in zijn kleine maagje heeft.

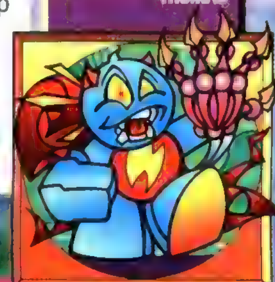
RAGING GUNS

Op zich is het idee van een shoot'm up der vliegende wezens niet eens zo gek, maar verpak het dan op een andere manier. Het is toch belachelijk om te zien dat een zeer natuurgetrouwe weergave van een vogel laserstralen uit zijn bek spuugt. En dat is nog niet eens alles. De kolibri beschikt over een compleet arsenaal aan wapens. Van fragmentatie granaten tot en met geleide raketten. Niets blijft die zielige wespen, bijen, horzels en lieveheersbeestjes bespaard. Een lieveheersbeestje, zoiets schattigs doe je toch geen pijn?
Nee, ik had liever gezien dat de kolibris in dit spel hun tegenstanders zouden onderschijten of zo. Of wat dacht je van een vette kwab nectar recht in je smoel? Of een zeearend die zijn half verteerde kabeljauw in de nek van een kolibri kotst? Geen mens die zijn mooie veertjes op die manier nog wil verwerken in een mooie broche. Zeearend blij en kolibri blij, wat wil een vogel nog meer? Niets!

POWER TIP

De rotsen in Expiry (BQZMWFCD) kunnen alleen opgeblazen worden met een bom.

Ondanks de aardige graphics van de inmiddels alweer verouderde 32X is Kolibri een spel waar niet al teveel aandacht aan besteed moet worden. De eerste paar levels zijn leuk maar al snel gaat dat geschiet op die vogels, insekten, hagedissen en hongerige kikkers vervelen.
THOMAS



RAPPORT

GRAPHICS	7^{2}
GELUID	6^{4}
ORIGINALITEIT	6^{0}
SPEELBAARHEID	4^{0}

▲ Aardige graphics
▼ Achterlijk spel
▼ Saai
▼ Liever een [illegible]

32X
Prijs: ƒ 149.95 Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel.035-5286200

6



Ai, opgevreten door een vette pad.



Fragmentatiebommen doen wonderen.



Is deze libelle niet een beetje groot?



De kolibri krijgt z'n krachten van een magisch kristal.

Do you know Zefalo?

Nu in de winkel en op Internet!

Weet je wat er gebeurt als je drinkt? Weet je wat alcohol in je hersenen doet? Weet je hoe je van een kater afkomt? Speel het fantastische computergame Zefalo en je weet 't.
Zefalo is voor zes gulden te koop in de computershop en de tijdschriftwinkel en beschikbaar via Internet.

Zefalo is een uitgebreid spel met 4 moeilijkheidsgraden en 4 levels. Systeemeisen: 2 Mb intern geheugen, 386 SX, VGA. Internet: http://oma.omi.ruu.nl./zefalo.html

Deze advertentie van het Alcohol Voorlichtings Plan is gemaakt met steun van het Praeventiefonds.



DRANK
maakt meer kapot dan je lief is.

NBA 96 LIVE

Heb medelijden met Ed die elke maand wanhopig moet proberen al die spelletjes plus de recensies ervan weer enigszins op tijd binnen te krijgen. Nu vroeg Edwin me of ik een week nadat de deadline overschreden was (en ik had natuurlijk nog niets ingeleverd) nog tijd over had voor NBA Jam 96. Ik durfde geen nee te zeggen.

NBA JAM GTI TURBO

Nee, zonder dollen, natuurlijk had ik tijd! Want er komen zoveel neppe rotbasketbalgames uit, dat ik altijd blij ben als ik weer NBA Jam speel. En het nieuws dat na de Tournament Edition een nog betere versie op de markt zou komen, deed me watertandend uitkijken naar de nog hogere dunks, nog snellere akties en nog betere gameplay, die ze ongetwijfeld in de Sega-cartridge hadden gepropt.

Als een klein kindje dat de dagen telt tot het jarig is, stond ik de minuten te tellen die het de koerier zou kosten om het spelletje naar me toe te rijden. En toen ik het spel eenmaal in handen had kon niets de pret meer drukken.

WIE HET LAATST LACHT...

Ik stormde bij Kees naar binnen en stond schreeuwend en dansend in de deuropening: "Kees! Kees! Check dit! NBA Jam 96!!!". Dus Kees kijkt me aan of ik een idioot ben en vertelt me rustig over de enorme berg basketbalgames die hij al onder de vingers heeft gehad en die niet eens de moeite van het spelen waard zijn. En dat ik me niet zo moest opwinden.

Dit sloeg echt alles! Stond ik daar met NBA Jam 96 en durft ie me te vertellen dat het weer zo'n rotspelletje is. Een beetje beledigd, maar niet minder blij met mijn game, wandelde ik als een overwinnaar naar de MegaDrive en propte ik grijnzend de cartridge erin. Moet je opletten: Wie het laatst lacht, lacht het best.

... KAN WEL JANKEN

Maar dan volgde de koude douche, Edwin had me in de maling genomen; niks geen NBA JAM 96, maar NBA 96 LIVE. Superslamdunks, on-fire, cheatcodes voor basketballende programmeerteams, Vergeet het maar. Wat daar in de MegaDrive zat was precies waar Kees me voor waarschuwde. En omdat ik niet wilde luisteren lag Kees nu over de grond te rollen van het lachen en kon ik wel janken. Want ik moest dit spel nog testen ook!

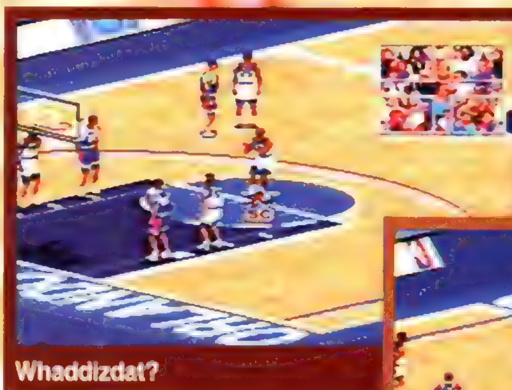
POWER TIP

Oefen goed op de nogal lastige vrije worpen.


Hé, ik zag die bal het eerst.

POWER TIP

Stel de slow-motion optie in, om nog een beetje te kunnen genieten.


Whaddizdat?



Reboundje meepikken.



Zoek de bal...


Schlaaam!

NBA 96 Live is een basketbal-game zoals elke andere. Kies een team en warm je duimen op. Je speelt met complete teams, het is dus flink priegelwerk. Met name ook omdat de controls (turbo, passen en schieten) een beetje traag reageren. Geen slecht spel, maar waarom zou iemand het kopen?

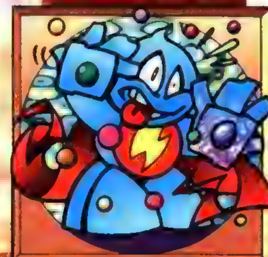
ANDREAS

RAPPORT

GRAPHICS	60
GELUID	67
ORIGINALITEIT	30
SPEELBAARHEID	60

- Geen NBA Jam
- Niet eens een beetje NBA Jam
- Controls te veel gepriegel!

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,- Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: PMR
Tel. 023-5424716



57

NBA GIVE & GO


Wat een optimist.


Super dunk? Super sul!


Wat een aktie, wat een spektakel!


Griezelig realistisch gewoon.


Heeft iemand de bal gezien.


Een oude versiertruc. Succes verzekerd.

NBA Give & Go is de zoveelste poging om het succes van NBA Jam te overtreffen. Tja, en dan moet je wel van zeer goede huize komen. Huize Konami doet een poging.

VETTE RUGGEN

Bij NBA Give & Go heeft Konami de invalshoek enigszins veranderd en kijk je de spelers in de rug. In tegenstelling tot bij alle andere spelletjes die NBA in de titel gebruiken, zijn bij Give & Go de spelers aanzienlijk vetter in beeld en krijgen daardoor iets van karakter. Maar dat is zo'n beetje het enige waarin NBA Give & Go verschilt van het gros van de andere basketbalspelletjes.
Ook Give & Go kun je met meerdere mensen tegelijk (maximaal vier) spelen en zijn er de diverse competities waaruit je kan kiezen. Natuurlijk kun je springen, schieten, passen, dunken en van speler veranderen. Is de paus rooms?
NBA Give & Go ziet er tip top uit en de soundeffecten zijn spectaculair maar echt vermakelijk om te spelen is het niet. Het veld is te klein dus een potje basketballen bestaat hier uit scoren, toekijken hoe je tegenstander scoort en sporadisch eens een balletje afpakken. Aangezien er niet veel tijd voor nodig is om bij de basket van je tegenstander te komen, krijg je maar één kans om te verdedigen. Wanneer je gepasseerd wordt, kan je het vergeten. Kortom er valt niet echt veel lol te beleven aan NBA Give & Go.

KNULLIG

Helaas, helaas, helaas. Wederom misgeschoten dus. NBA Give & Go biedt niets nieuws onder de zon. Waarom maak ik er dan zoveel woorden aan vuil? Omdat Konami al jaren een toonaangevende spelletjesfabrikant is en wij bij Power Unlimited hoge verwachtingen hebben van alles wat deze gasten uitbrengen. Hoe kunnen wij nou weten dat zij er geen moeite mee hebben om hun goede naam te grabbel gooien door een knullig niemandalletje op de markt droppen.

TREFBAL

Ze hadden hun tijd beter kunnen besteden aan het lezen van mijn sollicitatiebrief. Oh, je dacht dat Bjørn de enige was die aspiraties had om computerspelletjes te ontwerpen? Niks hoor, alle grote spelletjesfabrikanten hebben de afgelopen weken mijn ontwerp ontvangen voor het eerste full-contact trefbalspel ter wereld. Heren van Konami, ik wacht nog steeds op uw antwoord! Snel een beetje ja. Jullie willen jezelf toch niet belachelijk blijven maken ?

RAPPORT

GRAPHICS	82
GELUID	78
ORIGINALITEIT	40
SPEELBAARHEID	37

▲ Realistisch uitziende spelers
▼ Onoverzichtelijk
▼ Weinig speelplezier

SNES
Prijs: ƒ 169,95 Bfr.ca. 3150
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel.020-4223411

59

Sportspelletjes (als vechtsporten [illegible]) zijn mijn persoonlijke favoriet. Maar NBA Give & Go kan [illegible] de Moonwalk van alle basketbal games: NBA Jam.

[illegible]



R E V I E W

MAUI MA

Nog nooit kwam mij een Duck-game onder ogen en ik heb er geen traan om gelaten. Strips, daar waren ze goed in maar videogames van de Ducks zouden, net als zovelen striphelden die digitaal gaan, alleen maar kunnen tegenvallen. Maar Maui Mallard is de uitzondering op mijn regel. Donald Duck op zijn best.


Schiet dat ding kapot voor een gigantische modderstroom.

Probeer in dit bonuslevel de cirkelzagen te ontwijken


Gevecht in de arena van Mudchamt.

MAKKE EEND

Het eerste stripboek van Donald Duck dat ik kreeg toen ik een jaar of zeven was (ik heb een gelukkige jeugd gehad) speelde zich af op een eiland waar een schat begraven zou zijn. Donald, Dagobert, Kwik, Kwek en Kwak werden achterna gezeten door horden piraten, wilde beesten en kannibalen. Gedreven door de honger naar rijkdom van Dagobert en de drang van Kwik, Kwek en Kwak om met behulp van hun woudlopers handboek de talloze mysteries op te lossen, werd het avontuur wederom een groot succes. De rol van Donald daarentegen bleef voor mij altijd al een raadsel. Waar Dagobert en Donald's neefjes een duidelijk doel in het leven hadden, speelde Donald de afwachtende eend. De makke Duck die het liefst vierentwintig uur per dag met de Duckstad Gazette voor de televisie zou zitten.

HELL

Een marionet van zijn omgeving, zo zou je Donald het best kunnen typeren. Enerzijds is daar Dagobert die Donald altijd gek weet te krijgen met duistere zaakjes waar veel geld mee gemoeid is. Anderzijds zijn daar Kwik, Kwek en Kwak die sowieso de hele dag door Donald lopen te fokken.
En dan Katrien natuurlijk. Dit mens, waar Donald al jaren en jaren verliefd op is, speelt nog steeds de rol van de maagd Maria. Geen polonaise aan haar lijf! Hoe kan deze zielige eend nu eindelijk eens zijn leven op orde krijgen? Een gezinnetje stichten? Ver verwijderd van die irritante familieleden die maar aanspraak blijven maken op zijn gastvrijheid en tolerantie. Donald, get yourself together and let them all rot in hell!

SHABUHM

En toen was daar Maui Mallard. Het is een spel waar Donald eindelijk eens het juk van de eeuwige mislukkeling van zich af gooit. Donald bevindt zich op een tropisch eiland ver weg van Duckstad en de drukte. 's Avonds maakt Donald nog een strandwandeling, nagenietend van een overheerlijk diner. Plotseling hoort hij van een voorbijganger dat het beeldje Shabuhm Shabuhm is verdwenen. 'Shabuhm Shabuhm? Who the fuck is that?' Shabuhm Shabuhm is de heilige van het eiland Maui, leert Donald. Deze godheid zorgt voor het wel en wee van het eiland en houdt een oogje in het zeil wat betreft de veiligheid van haar bewoners.
Maar het beeldje is weg! Spoorloos verdwenen! Al het onheil van de wereld zal over het eiland komen. Het beeldje moet teruggevonden worden, anders is iedereen ten dode opgeschreven! "Hmm", denkt Donald. "Het zal mij een biet interesseren wat er met die Shabuhm is gebeurd. Ik trek me terug op mijn hotelkamer met een pot bier en ga kijken wat de kabel van Maui allemaal te bieden heeft."

SUPER DUCK

'Nee Donald, nee! Verschuil je niet weer achter je latente lafheid! Ga op onderzoek uit en laat de wereld nu eens zien waar je toe in staat bent. Je bent een held, je moet het alleen nog even bewijzen!' Als getroffen door een bliksemschicht blijft Donald aan de grond genageld staan. "Wie was dat? Wie noemde mij een lafaard? Ik zal die asshole wel even laten zien waar een Duck allemaal toe in staat is!" De volgende ochtend voegt Donald de daad bij zijn straffe woorden en vertrekt naar de villa van Mojo. Daar weten ze meer van het heilige beeldje, ver-

POWER TIP

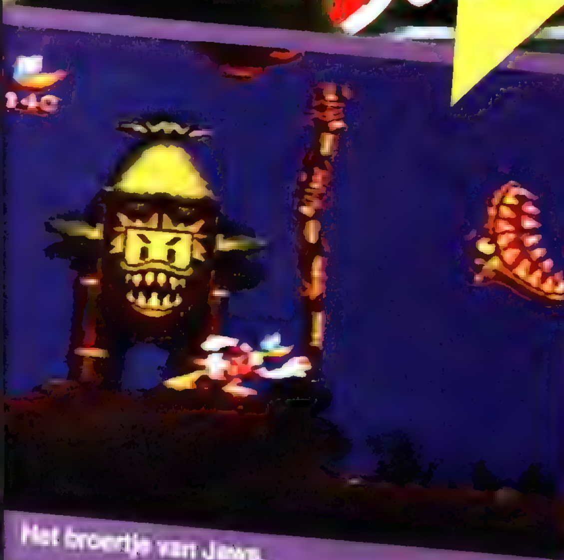
Probeer bij de teleport op het juiste moment over de vuurbal heen te springen. De rest van dit level is een makkie.

POWER TIP

Schiet bovenaan de eerste modderstroom in Muddrake Mayhem de regelkast kapot. Via de modderberg kan Donald nu verder.

ALLARD

Starring Donald Duck



Het broertje van Jaws.



Effe oefenen op een pop van stro.



Wat denken jullie van dit haute-couture Duckharnas?

RAPPORT

GRAPHICS 8^{8}

GELUID 7^{5}

ORIGINALITEIT 8^{6}

SPEELBAARHEID 8^{8}

- Goede graphics
- Spannend
- Lekkere besturing
- Donald kicks ass!

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 149,95 Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel.035-5286200

8^{4}

moedt Donald.
En ja hoor. Hij is de deur nog niet binnen of Donald wordt besprongen door spinnen, geesten en leipe butlers. Dit moet het goede spoor zijn en verbeten vecht onze Super Duck van zich af. Met een plasma pistool schiet hij zonder medelijden alles en iedereen overhoop die zijn pad kruist. "Ik zal ze even laten weten dat het slecht fokken is met een zwaar geïrriteerde eend."

NINJA DUCK

Hoezeer Donald ook overtuigd is van zijn eigen kunnen, wat hem allemaal in The Mojo Mansion overkwam zette hem toch aan het denken. Bosses van gepantserd staal, zwaar giftige spinnen en vissen die alleen bij het ruiken van eendevlees al opgewonden raken, Donald zal zich wat beter moeten wapenen.
Nu hoorde hij laatst dat Maui beschikt over een wereldberoemde Ninja school. Misschien is het een goed idee om daar even een kijkje te gaan nemen. De cursus is echter van korte duur. Nog maar net bekomen van de dreigende omgeving, wordt Donald door een magische Ninja Meester betoverd en veranderd in een moordend wezen die geen tegenstander schuwt. De ene na de andere Ninja vechter stormt op de hulpeloos lijkende eend af maar ze worden even snel weer met een paar stokslagen naar de eeuwige jachtvelden geslagen. Donald deed er goed aan om naar de Ninja Grounds af te reizen. De tovenaar maakte van hem een echte killer.

MUD-DRAKE

Nadat alle Ninja's door Donald zijn doorkliefd, uitgebeend en opgegeten, wordt hij geattendeerd op het bestaan van de Muddrake stam. Dit nogal primitieve maar ook agressieve volk van kleine wezentjes leeft al duizenden jaren in de ondoordringbare oerwouden van het eiland en weten wellicht meer van het verdwenen beeldje. Maar Donald zal deze informatie niet voor niets krijgen. Hij zal moeten bewijzen dat hij de Grote Krijger is die het beeld van Shabuhm Shabuhm kan terugvinden. Zo staat het namelijk in de overlevering en zo zal Donald ook getest worden. Faalt Donald, dan zal hij moeten betalen met zijn leven. Slaagt hij erin om de martelingen, puzzels en gevechten met de Muddrakes te doorstaan, dan zal dit een hoop kleine lijkjes opleveren maar misschien ook de informatie die Donald nodig heeft om het beeldje van Shabuhm Shabuhm terug te vinden. Maui zal zijn gered en Donald zal voor eens en voor altijd de heldenstatus krijgen waar zijn kleine eendehartje al zolang naar verlangt.

Donald is een held. Maui Mallard heeft dit mogelijk gemaakt en daarom is het een goed spel. As simple as that! Een meer dan leuke bijkomstigheid is dat de graphics en de besturing van het spel van grote klasse zijn. Maui Mallard houdt je op het puntje van je stoel.

THOMAS



PREHISTORIK MAN

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	5⁹
SPEELBAARHEID	8¹

▲ Leuke graphics
▲ Lange, uitgebreide levels
▲ Humor
▼ Weinig origineel

SNES
Prijs: ƒ 149,00 Bfr. ca. 02700
Fabrikant: Titus
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-4773701

7³

Prehistoric Man is niet zo maar eventjes uit te spelen. Het is zelfs een behoorlijk taffe platform. Weinig origineel maar met leuke humor, inventieve levels en gevarieerde achtergronden. Eerlijkheidshalve bleef ik steken bij level 21 omdat ik niet voorbij die rotige eindbaas kwam. Het lijkt erop dat Titus zijn eerste goede game heeft gemaakt.

Titus is een van die gamesfabrieken die elk jaar weer een flink aantal marginale games op de markt zet. Het zijn nooit hits maar echt slecht zijn ze meestal ook niet. Prehistoric Man lijkt op het eerste gezicht weer zo'n typische middenklasser.

DINO-DIEVEN

Het is een diep donkere nacht, iedereen in het prehistorische dorpje slaapt want arcades en gabberhouseparty's moesten nog worden uitgevonden. De dino's daarentegen hadden al een nachtelijke hobby: namelijk al het voedsel gappen uit het vredige dorpje. Hoofdrolspeler Sam was dan ook niet geamuseerd toen hij zijn favoriete koffieshop binnenstruikelde om een goed ontbijt te nuttigen. De shop was leeggeplunderd. Paniek alom!
De opper-neandertaler ijsbeerde op en neer in zijn wigwam, ehm, iglo... nee, shit hoe heten die dingen in de prehistorie... nou ja: grot of zo. Hij riep Sam bij zich om hem op een missie te sturen.

BETAALBOTTEN

Een zelfs voor die tijd oude legende beschreef een geheime plek in het noorden, genaamd de bottenvallei. Dit is de plek waar alle dino's heengaan om te sterven (en wij maar theorieën bedenken waar die beesten allemaal gebleven zijn). In de prehistorie betaalden alle neandertalers elkaar met botten, dat is heel praktisch want die zijn overal evenveel waard dus hoef je geen rekening te houden met wisselkoersen en zwakke valuta. In die bottenvallei sterft het dus van de botten en daarmee zouden ze dan weer eten kunnen kopen.
Onderweg moet Sam ook eten zoeken en terugsturen naar het dorp zodat ze in de tussentijd nog iets te kanen hebben. Als wederdienst mag Sam dan trouwen met de mooie dochter van de opper-neandertaler en mag hij hem later als dorpshoofd opvolgen. Klinkt als een goede deal, waar moet ik tekenen?



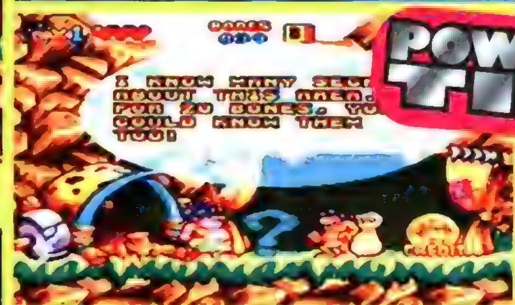
Eindbaas Dino huilt van alle klappen.

Spinnen dienen als roltrap.

SPRINGSTOKKEN

Met al dat gebazel heb ik weinig plek meer om het spel zelf te beschrijven. Het begint in ieder geval goed. Verschillende dorpsbewoners vertellen je de trucjes en manieren om Sam te besturen. Hij kan springen, knuppelen en rennen en met behulp van verschillende uitvindingen van de dorpsuitvinder zelfs deltavliegen, springstokspringen, en nog veel meer.
De wapensmid van het dorp heeft in de meeste levels wel een wapen laten slingeren die soms meer functies hebben dan het slachten van prehistorische vleesschotels. Met de speer bijvoorbeeld kun je in bomen klimmen door ze als een trap een voor een in de boom te planten. Extra levens en bonussen wachten je geduldig in de boomtoppen op! Met de knuppel slaat Sam vrolijk gaten in de grond die leiden naar opslagplekken van voedsel en geheime gangen en met behulp van een vuurvliegje vindt hij zijn weg in de donkere holle boom in level 21. Level 21? Ja inderdaad, level 21. Het middagje waarin ik dacht met dit spel klaar te zijn heeft zich ongemerkt uitgebreid naar een maandagochtend en er zullen wat mij betreft nog heel wat uurtjes volgen.

POWER TIP



Koop aanwijzingen in de winkel maar spaar eerst botten om te betalen.

WILD GUNS

Clint en Annie zijn het levende bewijs dat de wereld nog niet helemaal verdorven is. Op en top oppassende burgers die nooit buiten de pot piesen. Een saai stelletje dus, alhoewel... je weet nog niet wat hun favoriete hobby is!

WEEKEND-PLEZIER

In plaats van het huis eens goed in de sop te zetten of gezellig samen het weekendwasje te strijken, hebben Clint en Annie wel iets anders aan het hoofd op hun schaarse vrije dagen. Elk weekend trekken ze hun cowboy-pakjes aan, proppen een fijn arsenaaltje wapens in de holsters (denk aan pistolen, shotguns, machinegeweren, antitankwapens en grond-luchtdoelraketinstallaties), pakken de picknickmand in en gaan op pad. Klinkt al niet zo burgerlijk meer lijkt me. Om het zelf eens van dichtbij mee te maken, ging ik een dagje met ze mee. Hier volgt mijn verslag.

HARTELIJK WELKOM

We beginnen in Carson City. Vroeger een vreedzaam dorpje maar sinds Clint en Annie daar hun weekend uitstapjes maken, is daar het een ander veranderd. Als we aankomen krijgen we niet eens de tijd om een beetje rond te kijken want de fanatieke dorpsbewoners verwelkomen ons met een flinke kogelregen. Ik duik achter een rots en kijk vol bewondering hoe Annie, ondanks haar onhandige uitdossing, met een dubbele salto de eerste kogels ontwijkt en haar zesklapper leegt in de dikke buik van een ongeschoren bandiet. Bingo!

Nu is het feest begonnen. Behalve het neerschieten van slechteriken hebben Clint en Annie ook veel lol met het in puin schieten van het dorpje zelf. Een tankauto begeeft het en ontploft, de pui van een restaurant en een watertank volgen al snel.

DRANK MAAKT MEER...

Carson City heeft ook een baas, in de vorm van een robot. Hij wordt ingezet als de situatie voor de dorpsbewoners onhoudbaar wordt. Niet dat dit veel zin heeft, want Clint en Annie hebben de smaak te pakken.

Van bazen neerschieten krijg je honger, dus de volgende stop wordt het dorpsrestaurant. Ook hier kun je behalve met het neerschieten van personeel en klanten ook je lol op met het interieur! Tafels, schilderijen, drankflessen, ramen en een jukebox vormen dankbare doelen. Als iedereen en alles in stukjes op de grond ligt, komt de cafébaas zenuwachtig stuiterend zijn relaas doen maar daar hebben Clint en Annie geen oren naar. Ze willen meteen door naar de eindbaas, een grote superrobot met zesloops machinegeweer en rocket-launcher!



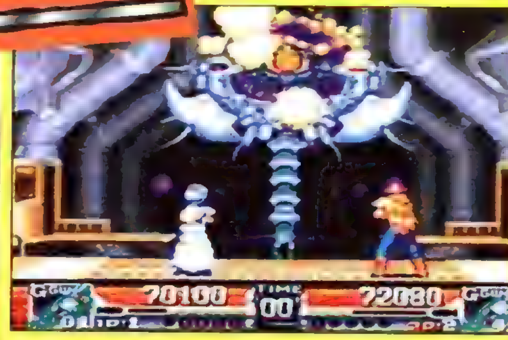
Oppassen dus!

POWER TIP

Blaas in Carson City de watertank op voor een extra bom.



Annie staat haar mannetje.



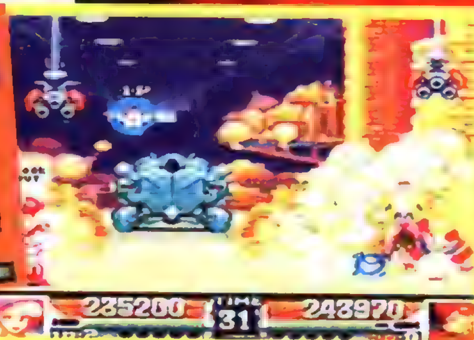
Met de G-gun zaai je dood en verderf.



Clint staat voor hete vuren.

POWER TIP

Als de robotbaas naar buiten wijst, gaat hij vuur spugen. Springen dus!



Hard tegen hard.

Wild Guns is lachend! Het feit dat je het met twee spelers kunt spelen maakt het alleen maar leuker. Jammer is dat je na Carson City nog maar vier levels krijgt. De graphics en soundtrack zijn aardig maar zeker geen topwerk. Schietgrage mensen kunnen met Wild Guns hun lol op!

[illegible]

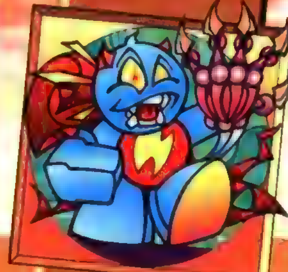
RAPPORT

GRAPHICS	75
GELUID	70
ORIGINALITEIT	85
SPEELBAARHEID	87

- ▲ Versus-mode
- ▲ Veel guns
- ▲ [illegible]
- ▼ Weinig levels

SNES
Prijs: f 149,00 [illegible] Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Titus
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-4773701

79



Mag Ca

Toen Magic Carpet verscheen was het een van de meest geavanceerde shoot'm ups van het moment. Bijzonder is het spel nog steeds, maar een gamesfabrikant moet met z'n tijd meegaan. Daarom presenteert Bullfrog nu... deel 2! Nog sneller, duivelser en bloediger dan z'n voorganger.


Prepare yourself voor de Hydra.


My first Vulcano.


Wie wil er eerst?

GOED KWAAD

Even het geheugen opfrissen. In Magic Carpet is de hoofdrol toebedeeld aan een naamloze tovenaarsleerling. Deze magiër in opleiding bindt de strijd aan met Het Kwaad, dat in vijftig verschillende werelden de macht heeft overgenomen.
Staande op een vliegend tapijt moet de leerling allerlei lopend, kruipend, zwemmend en vliegend gespuis om zeep helpen. Als dat lukt komt het zogenoemde Manna vrij, een goedje dat de leerling moet opslaan in een kasteel. Heeft hij voldoende Manna verzameld, dan is Goed en Kwaad in de wereld in evenwicht gebracht en kan hij door naar de volgende wereld.

MAGIC BUG

In Magic Carpet kijkt de speler als het ware mee over de schouder van de leerling. De werelden zijn driedimensionaal en de speler kan vooruit, achteruit, opzij, omhoog en omlaag vliegen.
Deel 1 is overigens ook geschikt voor multi-player games en wie op sjiek wil gaan, kan het spelen met een VR-helm. Er waren eigenlijk slechts twee probleempjes met Magic Carpet 1. De benodigde hardware om het allemaal soepeltjes te laten verlopen was en is bepaald niet goedkoop. (Om maar wat te noemen: voor de hoogste kwaliteit graphics in combinatie met een aanvaardbare snelheid is een Pentium met zo'n zestien Mb RAM-geheugen echt geen overbodige luxe.)
Het tweede probleempje van deel 1 was dat er een bug inzat waardoor het onmogelijk was om het laatste level uit te spelen. Wie hier niet mee kan leven kan overigens een zogenaamde 'patch' krijgen van Bullfrog die het bugje repareert.

AFKLOPPEN

Nu is er dan Netherworlds, oftewel Magic Carpet deel 2. Net als in deel 1 wordt het spel zelf voorafgegaan door een fraai introfilmpje. Deze keer is daarin te zien hoe een gigantische rode reus, genaamd Vissuluth the Dark One, de stad van de tovenaarsleerling bedreigt. Vissuluth, bij vrienden beter bekend als de Master Demon, is de baas van de onderwereld maar daarmee is hij niet tevreden. Met gebruikmaking van zijn duivelse krachten probeert hij de kloof tussen de wereld van de doden en die van de levenden te overbruggen, dit met de bedoeling om eens lekker keet te gaan trappen in de wereld van onze held de tovenaarsleerling. Hoogste tijd dus om het tapijt te stofzuigen en het wijde luchtruim te kiezen.

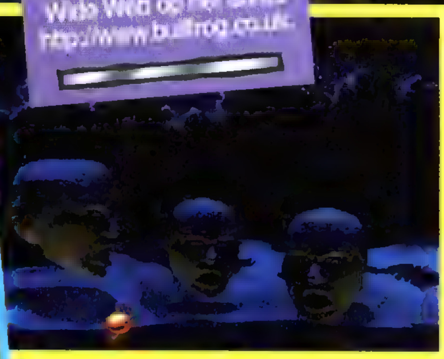
HIGH SPEED CARPET

Omdat ik me nog goed herinnerde hoe traag deel 1 (in de stand hoge kwaliteit graphics) speelde op m'n 486-33 van een jaartje geleden, verwachtte ik aanvankelijk niet al te snel te kunnen bewegen. De 486 is inmiddels weliswaar vervangen door een Pentium, maar de software zou wel weer zijn meegegaan met de laatste ontwikkelingen zodat er per saldo geen snelheidswinst geboekt zou

POWER TIP

Internetters kunnen de patch om de bug uit deel 1 te repareren, downloaden via het World Wide Web op het adres http://www.bullfrog.co.uk.


De concurrentie vermaakt zich wel.


De drie wijzen uit het Onder.

IC RPET 2

Netherworlds

worden. Dit viel tijdens het spelen reuze mee. In de stand 'lage kwaliteit graphics' schoot mijn tapijt als een speer door het luchtruim.
Optimistisch schakelde ik over op 'hoge kwaliteit graphics'. Dit bracht de snelheid terug tot een schokkerig bewegen, al was ik al lang blij dat het spul sowieso nog bewoog. Gelukkig hadden de makers van dit spel zulke bewegingsproblemen voorzien en een mogelijkheid ingebouwd om het speelscherm kleiner te maken. Door het speelscherm met ongeveer de helft te verkleinen, kon ik met de beste kwaliteit graphics een aanvaardbare snelheid bereiken. Puntje voor Bullfrog.

TROGLO-WAT?

Even wat feiten op een rijtje zetten. Netherworlds bestaat uit vijfentwintig verschillende werelden, waarvan een aantal in duister zijn gehuld; de zogenaamde nachtmissies. Andere levels spelen zich af boven de werelden bij daglicht, maar ook moet de speler soms ondergronds gaan, de grotten in, om daar al vliegend boven hete lava het goede werk voort te zetten.
De speler heeft vijfentwintig 'spells' (wapens) ter beschikking waaronder een paar nieuwe, zoals een Aardbeving, een Zwaartekrachtval en een Wervelstorm. Er zijn twintig soorten tegenstanders waaronder oude bekenden zoals de Wespen en de Wormen. Nieuw zijn onder meer Vuurvliegen, Leviathans, Spinnen, Moon Dwellers en Troglodyten (dat zijn eh, tja, hoe zeg je dat, Troglodyten dus). Niet veranderd zijn de meer-speler mogelijkheid (twee tot acht spelers) en de VR-helm voorzieningen.

HELP HELPT

Hoewel de bediening van Magic Carpet 1 niet al te ingewikkeld was, en de spelbeelden min of meer voor zich spraken, vond Bullfrog het toch nodig om in deel 2 een helpfunctie in te bouwen. Het grootste voordeel van deze hulp is dat de speler nu geen tijd meer hoeft te verspillen met het zoeken naar bijvoorbeeld de uitgang van een bepaalde wereld. Een gekleurde pijl linksboven in de hoek van het scherm geeft namelijk precies aan welke kant de speler het beste kan opgaan.
Ook de identificatie van aanwezige monsters en goederen is nu een stuk makkelijker geworden. Spells bijvoorbeeld zijn te herkennen aan een rood puntje, monsters die echt dood moeten zijn te herkennen aan een zwart puntje in een rood vierkantje, uitgangen zijn te herkennen aan een rode X, enzovoorts. Al deze hulp maakt het spel er trouwens echt niet makkelijker op, al was het maar omdat de nieuwe vijanden meestal slechts met zeer veel moeite en wapens zijn te verslaan.

MOVE IT!

Nog een nieuwigheidje die het manoeuvreren makkelijker maakt is de plattegrond. In deel 1 zat ook al een plattegrond, maar het probleem daarbij was dat het niet goed mogelijk was om door te vliegen terwijl het plattegrondscherm in beeld was. Wie in deel 2 de plattegrond activeert, zal merken dat er naast de kaart een klein schermpje te zien is waarin gewoon kan worden doorgevlogen. Het moge duidelijk zijn: wie nu nog verdwaalt doet er beter aan de computer uit te zetten en gezellig een potje te gaan dammen of triktrakken.

Wie niet verdwaalt doet er goed aan veel vrije tijd te regelen want, wegwijzers of niet, het blijft een flinke klus om Goed en Kwaad in de wereld in evenwicht te brengen.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁶
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	6⁹
SPEELBAARHEID	8⁰

▲ Snellere graphics
▲ Helpfunctie
▲ [illegible]
▼ Geen echte vernieuwingen

PC CD-ROM
Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2100
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 8 Mb schijfruimte, MS-DOS 5.0, double speed CD-ROM speler, muis. Joystick en geluidskaart aanbevolen.
Fabrikant: Bullfrog
Distributeur: Homesoft
Tel. 023 - 5424718

8⁰


Lekker geitjes schieten in de bergen.

Eigenlijk is het meer van hetzelfde, maar toch zijn er voldoende dingen veranderd en verbeterd om aan de aanschaf van Netherworlds veel ouderwets, of liever nieuwerwets [illegible] te beleven.
BEN [illegible]




Onschuldige dorpelingen, al kun je nooit weten.

Plattegrond met real time positiebepaling in de nacht.

THE MYSTIC MIDWAY

Rest in Pieces & Phantom Express

Dat er meer is tussen hemel en aarde mag bekend zijn, maar dat er een snelweg loopt tussen de hemel en de aarde is minder bekend. Deze snelweg heet de Mystic Midway en wordt beheerd door Dr. Dearth.

KERMIS

Dr. Dearth is een aardige man die je af en toe vraagt of er een gezicht achter al die puistjes zit. Hij beheert een kleine kermis; een tien level-rijke schiettent in Rest in Pieces en in Phantom Express stuurt hij de zielen van de overledenen een achtbaan op. De beide spellen hebben maar één doel en dat is zoveel mogelijk schieten op allerlei crawly crawelers. Daarmee verdient de speler zijn punten. Als je genoeg punten hebt gehaald dan ga je naar het volgende level.

REST IN PIECES

Rest in Pieces is zeer beperkt en gaat eigenlijk alleen maar om het volgende; je staat voor een schiettent en schiet binnen een bepaalde tijd op doodshoofden, spinnen enzovoort. Via pijltjestoetsen, joystick of muis kun je een klein geweertje heen en weer bewegen. De schiettent bestaat uit vier lagen. Om het geheel wat moeilijker te maken komen er op de dichtstbijzijnde laag alleen puntloze grafstenen voorbij. Tussen de grafstenen doorschieten is dus de bedoeling.



In de achtbaan van de Phantom Express.

PHANTOM EXPRESS

Phantom Express is wat geavanceerder van opzet en een stuk moeilijker dan R.I.P. P.E. heeft behalve een oefenlevel nog drie moeilijkheidsgraden; sweet dreams, bad dream en nightmare. Dr. Dearth meent dat er zich in iedere levensfase dingen voordoen die behoorlijk irritant zijn voor een mens. In P.E. kun je een levensfase selecteren die je wilt spelen. De levensfasen beginnen bij de babytijd en lopen tot en met de ouderdom. Op de achtbaan schiet je op zaken als vervelende zusters die roepen dat je je pillen moet innemen of leraren die klagen over dat je je huiswerk niet gemaakt hebt. Zo kan de Phantom Express een leuke manier van afreageren zijn.

Je rijdt over een achtbaan compleet met allerlei salto's en steile hellingen. Terwijl je rijdt flitsen er allerlei gezichten en andere dingen zoals kinderwagens of (school)rapporten op je af.
Ook nu zijn er weer punten te verdienen door raak te schieten binnen een bepaalde tijd.



RAPPORT R.I.P

RAPPORT

- GRAPHICS 5^0
- GELUID 5^0
- ORIGINALITEIT 6^0
- SPEELBAARHEID 5^0

▲ Geinig idee
▼ Slecht uitgewerkt
▼ Niet leuk

PC CD ROM
Prijs: ƒ 49,95 Bfr. ca. 900
Systeemeisen: 386, 33Mhz, 1 Mb RAM, VGA kleurenkaart, soundblaster geluidskaart, 1 Mb geheugen schijfruimte.
Fabrikant: Philips
Distributeur: Philips
Tel.06-8406

5^3

Aan R.I.P. moet je verder maar geen woorden vuilmaken er zijn zoveel mooiere schietspellen en dat het allemaal aan elkaar gepraat wordt door een bijdehante dokter is geen reden om het te kopen. P.E. heeft meer mogelijkheden en is een geinig spel maar verder ook niks bijzonders.
LAURA



RAPPORT P.E.

RAPPORT

- GRAPHICS 7^0
- GELUID 6^0
- ORIGINALITEIT 7^0
- SPEELBAARHEID 6^0

▲ Behoorlijk moeilijk
▲ 3D effect is oké
▼ Niks bijzonders

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 49,95 Bfr. ca. 900
Systeemeisen: 368, 25 Mhz, 1Mb schijfruimte, 2 MB RAM, double speed CD-ROM, VGA kleurenkaart, geluidskaart, Dos 5.0, muis.
Fabrikant: Philips
Distributeur: Philips
Tel.06-8406

6^5

Microsoft Fury

Huh, maakt Microsoft tegenwoordig zelf 3D shoot'm ups? Nou, niet dus. Ze zetten er wel hun naam bij, maar het concept en de techniek zijn overduidelijk afkomstig van 3D Realms. Ere wie ere toekomt.



Vooraf worden de diverse tegenstanders getoond.

SCHIET ZE VERROT

Fury is zonder meer een prachtige 3D shoot'm up. In een snel gevechtsvliegtuig met allerlei soorten wapens, vliegt de speler over bijzonder fraaie landschappen en door zeer lange tunnels. Vliegende, rijdende en stilstaande tegenstanders zijn alom aanwezig en bieden waardig verzet. De bediening is heel eenvoudig, de geluiden zijn zoals ze horen, en de graphics bewegen lekker snel bovendien.

MICRO-REALMS

De kwestie is alleen dat dit spel vrijwel identiek is aan Terminal Velocity, een product van... de firma 3D Realms (zie PU's zomernummer).
Op zich is het natuurlijk geen bezwaar dat Microsoft de engine en het concept zonder veel veranderingen geschikt heeft gemaakt voor Windows 95, maar je moet het wel even weten om te voorkomen dat je de 'gelukkige' eigenaar wordt van twee vrijwel identieke games.

MAATWERK

Over de Windows 95 uitvoering van Terminal Velocity heb ik verder overigens niets te klagen. De snelheid is prima, het geluid is prima, de bediening is prima. De aanschaf is kortom de moeite waard voor shoot'm up liefhebbers die T.V. nog niet hadden. Voordeel van de Win 95 versie is bovendien dat het formaat van het speelscherm naar eigen inzicht veranderd kan worden. Lang en smal, kort en breed, vierkant, luciferdoosformaat of full-screen, je kan alle kanten op; het spel past zich automatisch aan.

GAAPVERHAAL

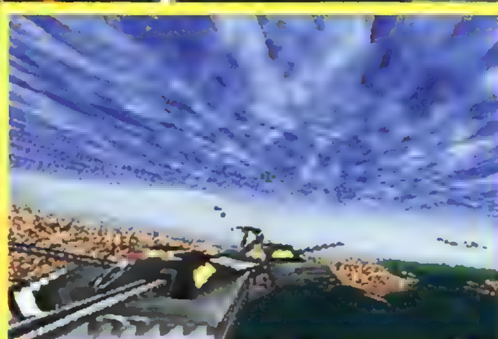
Zei ik dat ik verder niets te klagen had? Dat klopt niet helemaal. Er is namelijk een onderdeel van dit spel dat echt adembenemend slecht is uitgevoerd, namelijk het verhaal van het spel. Ik weet ook wel dat zo'n verhaal in een echte shooter er eigenlijk niet toe doet, maar het extreem slappe verhaaltje dat Microsoft bij Fury levert is genoeg om, wel, furieus te worden. Slap gelul over een of andere oorlog tussen zogenaamde Bions en Terranen, waarbij de speler zogenaamd de rang krijgt van Councilor en de opdracht om op zeven verschillende planeten de Bions uit te roeien. Gaap. Maar zoals ik zei: voor het spel zelf doet het verhaal er niet toe, en dat is in dit geval wel zo prettig.

SIDEWINDER FURY

Wie Fury op de prettigste wijze wil spelen, doet er goed aan hiervoor de Sidewinder 3D Pro joystick van Microsoft te gebruiken (zie ook pagina 13 in dit nummer).
Deze digitale joystick is speciaal voor Windows 95 ontworpen en wordt volledig ondersteund door Fury. Het toetsenbord hoeft er tijdens het spelen dan nog nauwelijks aan te pas te komen. Zodoende krijgt de PC, veel meer dan met een gewone joystick, het bedieningsgemak van een echte spelcomputer.

Alle cockpitmogelijkheden aan.


Aan details geen gebrek.


Jammer dat de speler niet in zo'n tank kan rijden.

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	8,0
ORIGINALITEIT	5,0
SPEELBAARHEID	9,0

+ [illegible]
+ [illegible]
− Slap verhaal
− Vrijwel identiek aan Terminal Velocity

PC CD-ROM
Prijs: f 79,95 Bfr.ca.1440
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 10-14 Mb schijfruimte, Windows 95 of Win 3.1/Dos 5.0, muis en digitale joystick aanbevolen.
Fabrikant: Microsoft
Leverancier: De Regenboog Computershops
Tel.043-4581210

7,5

Een Windows 95 versie van Terminal Velocity. Niets mis mee, afgezien van de flauwekul die moet dienen als spelverhaal. Vooral geschikt om [illegible] van je af te schieten.
BEN



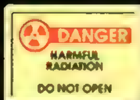
INTERNET NIEUW:

Ben je in het bezit van een PC of Mac? Dan zal je zeker wel eens van Internet gehoord hebben of er zelfs al op hebben rondgezworven. Vanaf deze maand is ook Power Unlimited op het net aanwezig met een enorm uitgebreide Web-site. Dames en heren, met veel trots introduceren wij het PowerWeb!

INTERWAT?

Oplettende lezers zullen wel hebben opgemerkt dat er sinds een paar maanden in allerlei reviews wordt verwezen naar Internet. Dat is natuurlijk reuze handig voor lezers die zelf al op Internet zitten, maar waarschijnlijk is het onbegrijpelijke wartaal voor degenen die nog nooit van Internet hebben gehoord.





* Het PowerWeb vereist de Netscape browser *

Internet is een netwerk van computers die op allerlei plaatsen in de wereld staan opgesteld. Deze computers zijn via telefoonlijnen met elkaar verbonden. Het aardige van dit netwerk is dat iedereen die toegang heeft tot Internet, via die telefoonlijnen zelf een kijkje kan nemen in die computers en zo zelfs min of meer op afstand kan bedienen.
Wat je daar aan hebt? Je kunt bijvoorbeeld op die manier een (shareware)game uit andermans computer naar je eigen computer halen, of cheats en trucs lezen die weer in een andere computer zitten, of informatie over een bepaald spel halen uit de computer van bijvoorbeeld Nintendo of Sega zelf. Er zijn nog veel meer dingen mogelijk, maar daarover in de komende Power Unlimited's meer.

SNELHEID

Wat heb je allemaal nodig om het Internet op te kunnen? Eigenlijk niet veel meer dan de PC die je nu al gebruikt om games te spelen. Die moet Windows 3.1 of Windows 95 kunnen draaien, wat in de praktijk neerkomt op minimaal een 386SX met 4 Mb RAM voor Win 3.1 en een 486 met 8 Mb RAM voor Win 95. Verder heb je een modem nodig en een abonnement bij een provider.
Voor het modem geldt: goedkoop is duurkoop. Je kunt het beste een snel modem hebben. (De snelste modems zijn 28k8 modems, verkrijgbaar voor zo'n 300 à 400 gulden.) Snelheid is belangrijk omdat alle Internet-informatie via de telefoonlijn naar je computer komt. Hoe sneller het modem, hoe sneller je de informatie binnen hebt. Dat is niet alleen praktisch omdat je dan niet zo lang hoeft te wachten, maar ook handig omdat de computer dan minder lang in gesprek is. Als de computer namelijk is ingelogd op het Internet, moet je daarvoor wel de gewone gesprekskosten aan de PTT betalen.

TOEGANG

Naast modem en computer heb je ook nog software nodig. Dat hoeft in dit geval weinig of niets te kosten. Van de meeste benodigde Internet-programma's bestaan shareware-versies, die vrijwel alle mogelijkheden van de geregistreerde versies hebben. Daarnaast zijn de geregistreerde versies over het algemeen redelijk goedkoop, dus de prijs van de software hoeft voor niemand een probleem te zijn.
Gewone mensen (ja, ook gamers zijn gewone mensen) kunnen die software en daarna ook toegang tot Internet krijgen via een zogenaamde Internet-aanbieder. Zo'n 'provider' kun je zien als een kabelmaatschappij die er voor zorgt dat abonnees toegang krijgen tot de verschillende televisiezenders die er momenteel in ons land te ontvangen zijn. Een provider doet feitelijk hetzelfde als zo'n kabelmaatschappij, maar in dit geval zijn het geen televisiezenders, maar computers waar abonnees op die manier verbinding mee kunnen krijgen. De prijzen van zo'n abonnement verschillen per provider, maar bij de meesten kun je voor zo'n vijfentwintig tot vijftig gulden per maand onbeperkt toegang krijgen tot alle onderdelen van Internet.

SCHERPE DEAL

Omdat het installeren en instellen van de Mac- of PC Internet-software een lastige karweitje kan zijn, hebben sommige providers een speciale kit voor beginners samengesteld. En een van deze kits kun je via ons bij provider EuroNet bestellen door de onderstaande bon in te vullen en op te sturen. Voor f 49,95 (normale winkelprijs is f 99,-!) krijg je alle benodigde software met een duidelijke Nederlandstalige handleiding in huis. Ook krijg je alle informatie over het EuroNet Internet-abonnement en de EuroNet helpdesk die zeven dagen per week te bereiken is. Het hele pakket wordt onder rembours (betalen aan de postbode) thuis afgeleverd. De rembourskosten bedragen ongeveer vijftien piek.

Voor meer informatie over EuroNet en de Connection kit:
EuroNet * Internet
Telefoon: 020-6256161
Fax: 020-6257435

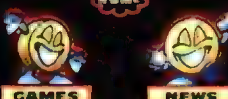
Power Unlimited op Internet

Het populairste onderdeel van Internet is zonder twijfel het World Wide Web. Dat kun je zien als een enorme verzameling interactieve pagina's die allemaal met elkaar zijn verbonden. Op Webpagina's kun je om te beginnen gewoon teksten lezen en plaatjes kijken, net als in een papieren blad. Maar met Webpagina's kun je veel meer doen. Je kunt via zo'n pagina onder meer software downloaden, elektronisch winkelen, elektronische post versturen, informatie over alle mogelijke onderwerpen opzoeken, met andere Internetters 'praten' en natuurlijk games spelen.
Met het gloednieuwe PowerWeb heeft Power Unlimited nu ook z'n eigen Webpagina's. Dat doen we niet omdat het zo hip is, maar omdat we denken dat we jullie hiermee nog beter kunnen informeren.



LEVEL 3-1
FORUM
OFF
Dit is je kans om met
Waarover: over games
Zet het in het PU-foru
beantwoorden? Vraag
van iemand anders? Z

1- PU, HET NIEUWE NUMM
2- VOLGENDE MAAND IN P
3- POWER UNLIMITED CD-
4- LEZERSNIEUWS
5- GAMES AGENDA
6- RELEASE DATA



Power WEB

HTTP://WWW.VNU.COM/POWERWEB

POWER WEB

LEVEL 1 - 3 GAMES: EEUWIG LEVEN

- PC
- Macintosh
- SuperNes
- GameBoy
- Nes
- Sega MegaDrive
- Sega CD
- Master System
- CD-i
- NeoGeo
- Jaguar
- Lynx
- CD-32
- Saturn

MERS:

ORUM AAN

mers uit het hele land van gedachten te wisselen.
ijk! Heb je iets te melden dat iedereen moet weten?
je een vraag die tot nu toe niemand kon
het PU-forum. Ben je het niet eens met de mening
ij er van vindt, in het PU-forum.





A fast-paced 3-D first-person shoot-em-up with millions of fans worldwide.

The sequel to the mega-success features more monsters, more weapons, more killings.

HERETIC:

ULTIMATE DOOM:





MERS GALLERY BONUS HELP

Powerweb

De eerste en grootste Nederlandstalige Web-site
http://www.vnu.com/powerweb

INHOUD:
Tips & Trucs: Database met verwijzingen naar alle tips en trucs uit alle afleveringen van Eeuwig Leven. De PowerWeb-redactie zal er regelmatig nieuwe tips aan toevoegen, maar ook jullie kunnen ze aanleveren.
Games & Game-links: Als er een shareware-versie of een demo-versie bestaat van een spel dat in de Power Unlimited wordt besproken, dan zorgen we ervoor dat de shareware of demo op het Powerweb komt en door jullie binnengehaald kan worden. Ook vind je er tal van links naar andere game-sites op het Web.
Games agenda: Hierin kun je alles lezen over verwachte release-data en andere gebeurtenissen op gamesgebied.
Games releases: Welke spellen kun je de komende maanden verwachten? Je leest het in het PowerWeb.
Power Sales: Ook op het PowerWeb kun je gratis advertenties lezen en plaatsen over spellen en spelcomputers.
Power Unlimited database: Welke spellen zijn er in de afgelopen edities van Power Unlimited besproken en wat was het eindcijfer van de review?
Eigen reviews: Stuur je eigen game-reviews en tekeningen via Internet naar het PowerWeb.
Het is bijna onmogelijk alles te beschrijven dat op het PowerWeb komt. De snelle technische ontwikkelingen maken steeds meer mogelijk, en zelf hebben we nog ongeveer 1001 plannen die we op het PowerWeb willen uitvoeren. Wil je optimaal op de hoogte blijven, schaf dan snel een Internet-abonnement aan en bezoek zelf het PowerWeb. Beter nog, houd het niet bij kijken alleen, maar lever zelf ook een bijdrage in de vorm van een eigen review, een mooie tekening, een goede tip, een interessante advertentie, een goed gesprek, een goeie shareware-suggestie, of verzin zelf iets waar wij nog niet aan gedacht hebben. Het PowerWeb is uiteindelijk van jullie. Maak er iets moois van.

JA, IK WIL DE EURONET INTERNET MEMBERSHIP & CONNECTION KIT ONTVANGEN. IK BETAAL HIERVOOR SLECHTS F 49,95.

❍ Windows-versie ❍ Macintosh-versie

Naam:
Adres:
Postcode: Plaats:
Telefoon:
Leeftijd:

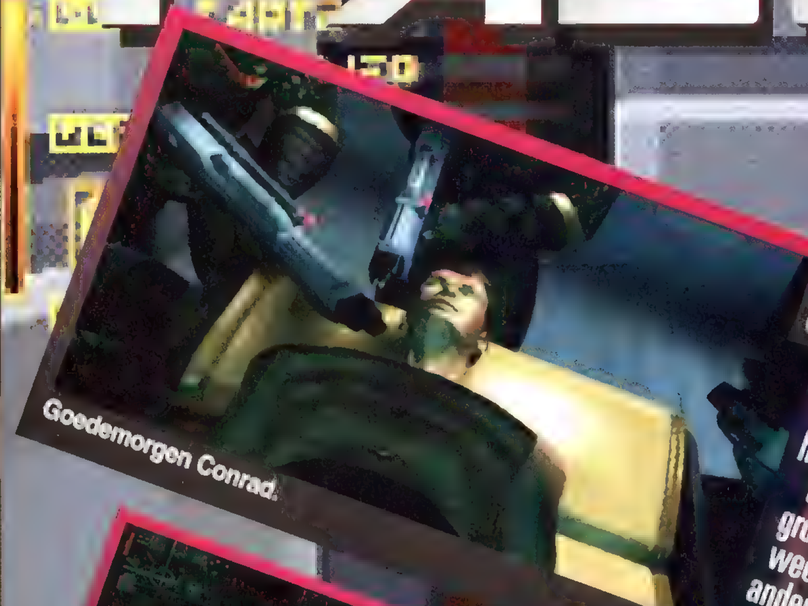
Handtekening
(ben je minderjarig, dan svp handtekening van ouder/verzorger)

Stuur deze bon* in een ongefrankeerde envelop naar:
EuroNet Internet, Antwoordnummer 11650, 1000 RA Amsterdam. O.v.v. Power Unlimited-aktie.

*Alleen de originele (uitgeknipte) bon gebruiken.

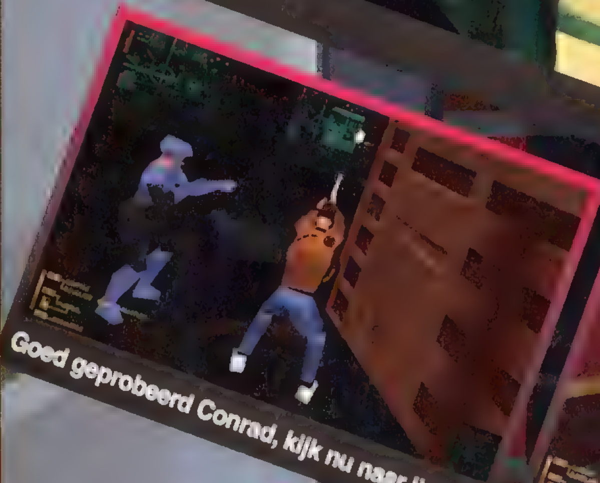
PS: Het pakket wordt onder rembours toegestuurd. De portokosten hiervoor bedragen f 15,00. Niet ondertekende bestellingen worden niet in behandeling genomen. Deze aktie is geldig tot 31 maart 1996.

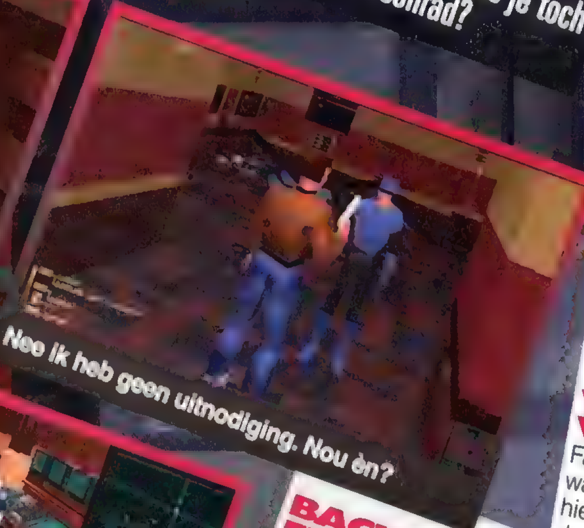
FADE TO

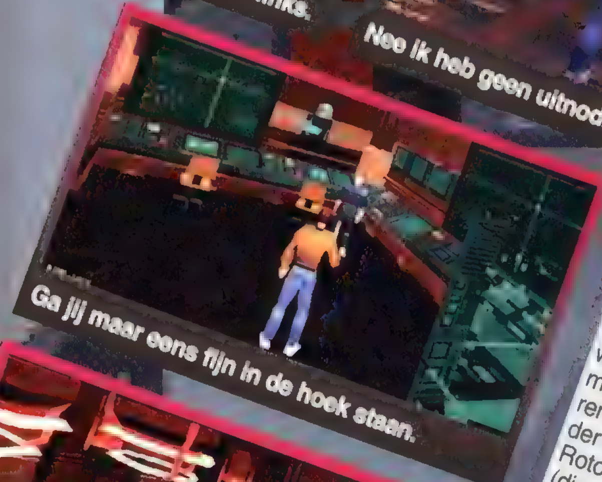

Goedemorgen Conrad.

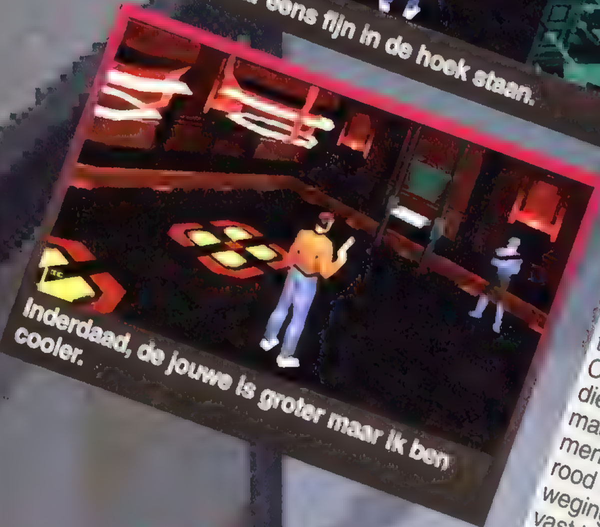
Ga nooit van huis zonder deze dingen.

Geheim agent Conrad B. Hart, de hoofdrolspeler van Flashback, is terug! Agressiever en vooral groter dan ooit tevoren mag hij weer eens het vuile werk voor anderen opknappen. Doe je toch effe, Conrad?


Goed geprobeerd Conrad, kijk nu naar links.


Nee ik heb geen uitnodiging. Nou èn?


Ga jij maar eens fijn in de hoek staan.


Inderdaad, de jouwe is groter maar ik ben cooler.

BACK TO FLASH

Kennen we Flashback nog allemaal? Vast wel: het is dat prachtige spel uit 1993 waarvan de makers er maar op bleven hameren dat het zo bijzonder was vanwege de Rotoscoop-techniek (die animaties van 24 beeldjes per seconde opleverde), terwijl de rest van de wereld het spel bijzonder vond omdat de gameplay zo verrekte goed was. De bedenker van Rotoscoop, ene Paul Cuisset, heeft sindsdien niet stil gezeten, maar is gaan experimenteren met infrarood camera's om bewegingen van acteurs vast te leggen. Zodoende kunnen de graphics uiteindelijk op een heel natuurlijke manier bewegen. In combinatie met verscheidene camerastandpunten waaruit de speler kan kiezen, moet dit een spel opleveren dat er uitziet als een film.

WAKY WAKY...

Fade To Black begint waar Flashback ophield (niet zo verwonderlijk voor een sequel). Conrad is op weg naar huis, maar hij wordt onverwacht ontvoerd en gevangen genomen door de Morphs. Dit chagrijnige volkje uit de ruimte probeert voortdurend om de macht over de mensen te krijgen, en van dat plan is de gevangenneming van Conrad een belangrijk onderdeel. Dat laat onze agent natuurlijk niet op zich zitten; wat die Morphs willen kan Conrad op zich weinig schelen, maar dat ze hem uit zijn cyrogene slaap hebben gewekt, dat pikt hij absoluut niet.

MEESTER MORPH

Het spel bestaat uit zes grote levels waarvan het eerste vrijwel helemaal in beslag wordt genomen door de ontsnapping van Conrad uit z'n cel. Na deze ontsnapping wordt Conrad plotseling 'weggebeamd' naar een geheime basis van de menselijke rebellen. Daar hoort hij dat de Morphs een nieuw geheim wapen aan het maken zijn dat bedoeld is om de hersenen van de mensen eens goed te spoelen. Een sabotagepoging mislukt, maar Conrad weet opnieuw op miraculeuze wijze te ontsnappen. Daarna maakt hij kennis met een ander ruimtevolk, maar gelukkig zijn het deze keer vrienden. Zoals te verwachten viel, komen deze vrienden al snel in de problemen, maar Conrad haalt hen er weer uit. Daarna gaat hij snel door om te proberen een bom onschadelijk te maken en de stad van de vriendelijke aliens te redden. Na dit alles tot een goed einde te hebben gebracht, is het tijd voor de laatste uitdaging: de strijd tegen het Meesterbrein dat de Morphs al die tijd heeft zitten opfokken...

ALONE IN THE BLACK

Het verhaal verschilt uiteindelijk niet zo gek veel van dat van Flashback. Des te groter zijn alle andere verschillen. Sterker, de enige overeenkomst die er feitelijk nog is met Flashback, is dat Conrad constant



BLACK

zwaait met een pistool en nooit te beroerd is om dat ding te gebruiken ook.

Het meest in het oog springende verschil is wel dat Conrad een stuk groter is geworden en nu kan rondlopen in een heuse 3D-wereld. Hierbij moet je niet zo zeer aan de 3D-werelden van bijvoorbeeld Doom denken, maar meer aan de Alone In The Dark-serie. Je ziet de held dus of helemaal in beeld, of je kijkt mee over zijn schouder. Aan filmrealisme is er wat dat betreft geen gebrek.

Nadeel is alleen dat zo'n complete Conrad vrij lastig te besturen valt. Hij kan zo veel verschillende dingen dat het niet volstaat om hem alleen met een joystick of muis te besturen. Het toetsenbord moet er hoe dan ook bij gebruikt worden, en daarbij heeft zo'n beetje elke toets wel een functie. Al die mogelijkheden zijn vooral in het begin behoorlijk verwarrend.

FADE TO VGA

Tja, en dan die bewegingen waarover de makers bij Delphine zo graag opsnijden. Dat Conrad een natuurlijke tred heeft en op een geloofwaardige manier z'n pistool trekt is mooi meegenomen, maar waar de meeste gamers eerder mee te maken zullen krijgen, is de vraag wat belangrijker is: mooie graphics of snelheid. Net als Magic Carpet 2 (zie elders in dit blad) heeft Fade to Black de mogelijkheid om te kiezen tussen SVGA-graphics of gewone VGA-graphics. Over de gewone kwaliteit graphics heb ik geen klachten: VGA-Conrad beweegt met een volkomen aanvaardbare snelheid door de diverse werelden en ook het trekken van een wapen, het afknallen van aliens of het graaien in de inventory levert geen problemen op. Dit ligt anders wanneer SVGA-Conrad de held van het spel is.

HEEL GEWOON?

Ik zal het nog maar een keer zeggen: ik speel m'n games tegenwoordig op een Pentium 60 met quadspeed CD-ROM speler. Als je de advertenties van de computerboeren moet geloven, is dat een heel gewoon systeem. De praktijk voor veel PU-lezers is echter dat zij alleen maar kunnen dromen van zo'n soort computer, gewoon omdat ze die duizenden guldens die een dergelijk 'multimedia systeem' moet kosten niet hebben.

Maar wat is het geval: ook de Pentium 60 is niet in staat om de SVGA-graphics snel af te spelen. Probeer je het toch, dan is het effect alsof Conrad alles in slowmotion doet; leuk voor een keertje, maar helemaal niet leuk als je op die manier een spel moet uitspelen.

Ik wil maar zeggen: realistische bewegingen zijn heel mooi en aardig, maar uiteindelijk hebben gamers het meeste plezier van mooie graphics die snel kunnen bewegen op een niet al te duur systeem. Als Delphine daar nou eens aan ging werken...

Pak me dan, als je me kunt zien.

Drie man maar? Wat moet ik dan met de rest van m'n kogels?

Soms is harder beter.

Terug naar je web, spinnie.

RAPPORT

GRAPHICS 8°

GELUID 7°

ORIGINALITEIT 8°

SPEELBAARHEID 9°

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2340
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 16 Mb schijfruimte, double speed CD-ROM speler, muis of joystick.
Geluidskaart aanbevolen.
Fabrikant: Delphine
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5424716

8

POWER TIP

Het is aan te raden de handleiding met het overzicht van alle toetsenfuncties paraat te houden.

De makers van Fade to Black zeggen: let op de natuurlijke bewegingen. Ik zeg: let op de snelheid en de kwaliteit van de beelden. Die combinatie laat in dit geval te wensen over maar wordt meer dan goed gemaakt door de perfecte gameplay. REB

GARFIELD

Caught in the Act

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	4°
SPEELBAARHEID	5°

- Side
- Scrollend
- Platform
- Spel

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2520
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel. 035-5286200

5^{8}

Hoewel ik mijn leven lang al van videogames houd, heb ik langzamerhand de buik vol van snel in elkaar geprutste side-scrollende avontuurtjes met bekende stripfiguurtjes in de hoofdrol. Is Garfield er ook zo eentje van dertien in een dozijn?

Help Garfield door de films heen. Zo begint het met Dracula, daarna loods je Garfield als detective door een donkere stad, zap je hem de oertijd in en mag je ook nog de graftombes van Toetanchamon door. Tot slot moet je door het binnenste van de TV weer naar buiten. Mijn tip is om dan de cartridge uit de Mega Drive te halen en tot pulp te slaan.

ANDREAS

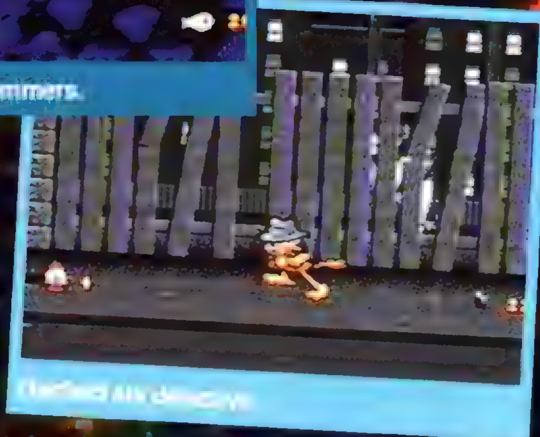








Katten zijn slechte zwemmers.



Garfield als detective

WAAROM?

Waarom is het steeds maar weer onze taak zo'n zeikerig karaktertje door de ellende te loodsen? En waarom zijn al die spelletjes hetzelfde? En waarom is het toch onmogelijk om ze in één ruk uit te spelen en blijf je uiteindelijk een week lang op één level hangen, voordat je doorhebt waar dat stomme tunneltje of het verborgen luikje is? En zijn er nou echt mensen die deze spelletjes uit een andere reden dan pure verveling proberen uit te spelen?

LUI EN DOM

Maar goed, de PU betaalt fenomenaal, dus spelen maar.
Garfield is een luie dikke kat, dat weten we allemaal. Hij terroriseert het huis van zijn baasje en maakt zijn huisgenoot, dat stomme hondje, het leven zuur. Garfield doet niets liever dan eten en voor de TV hangen.
En wat gebeurt er aan het begin van het spelletje? De TV gaat stuk. En omdat Garfield weet dat zijn baasje dat niet leuk zal vinden, besluit hij het apparaat te gaan maken.
Al snel blijkt dat luie dikke katten veel beter zijn in het kijken naar een televisietoestel dan in het repareren ervan. En elke slimme kat, zoals bijvoorbeeld de mijne, zou onmiddellijk een gerenommeerde TV-monteur op de proppen laten komen om het apparaat te fiksen, in plaats van er zelf aan te beginnen.

ELLENDE

Je kan je wel ongeveer voorstellen wat er gebeurt. Garfield repareert het toestel zo goed en zo kwaad als hij kan maar als alles volgens hem op zijn plaats zit, is er nog een hele berg onderdelen over. Ach, denkt Garfield, een kniesoor die daarop let.
Maar hij heeft pech. De stapel niet gebruikte onderdelen verandert in een gigantisch elektrisch monster (mijn kat had het hem al meteen kunnen vertellen), dat Garfield ontvoert naar het binnenste van de televisie. En nu moet onze held(?) zich door allerlei enge en gevaarlijke televisieprogramma's heen slaan en drie keer raden wie hem daarbij gaat helpen? Juist, aan jou de eer.

POWER TIP

Spaar je projectielen tot je een eindbaas tegenkomt, je zult ze nodig hebben.



POWER TIP

GENGHIS KAHN

Clan of the Gray Wolf



In yo' face babe!

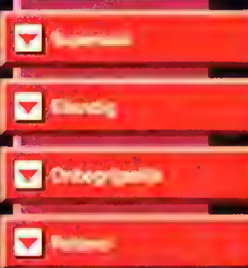


Welk land zullen we vandaag naar de verdoemenis helpen?

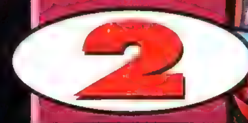
In Clan of the Gray Wolf ben jij heerser over het gigantische Mongoolse rijk. Laten we hopen dat je het er net zo goed vanaf brengt als de beroemde leider Genghis Kahn.

RAPPORT





SNES
Prijs: f 189.95 Bfr. ca. 3420
Fabrikant: Koei
Leverancier: Future Zone
Tel.010-4369350



Als je wilt vechten ben je bij Genghis Kahn aan het verkeerde adres. Hoewel deze Mongool met bebloed zwaard in de hand de halve wereld heeft overwonnen, mag jij je bezig gaan houden met de huishoudelijke kant van het regeren. Echt 100% rotzooi. We willen bloed zien en niet de belastingpapieren van meneer de Mongool invullen, Ja toch?

ANDREAS



GESCHIEDENIS

Genghis Kahn, leider van het Mongoolse volk, is geschiedkundig gezien een interessante man. Het toeval wil dat ik tijdens mijn poging om Chinees te leren in Leiden (ziek!), een werkstuk heb geschreven over dit volk. Het lukte de Mongolen, oorspronkelijk een rondtrekkend bergvolk, in vrij korte tijd een enorme hoeveelheid landen te veroveren en een rijk te stichten groter dan welk rijk ooit. Nog interessanter is eigenlijk dat het ze ook nog lukte om dit gigantische rijk met succes te regeren. Aan jou dus de taak om dit succes te evenaren.

BENAUWD

Om te beginnen gaan de makers van het spel ervan uit dat je net zoveel verstand hebt van regeren als Genghis Kahn zelf. Want vanaf het eerste moment kom je, als bestuurder van het nog prille Mongolië, terecht in moeilijke situaties. Alle omringende landen zijn nog van de vijand. Aan jou om hier zo snel mogelijk een eind aan te maken.

Een vrijwel onmogelijke situatie voor spelers die (zoals ik) geen politicologie hebben gestudeerd. Wij simpele zielen willen best wel een robbertje vechten. We willen best wat tegenstanders de keel doorsnijden en een aantal kasteeltjes met de grond gelijk maken. Ook draaien we onze hand er niet voor om de plaatselijke schatkist leeg te roven en een ontvoerinkje van een paar schone prinsesjes schudden we ook wel even uit onze mouw.

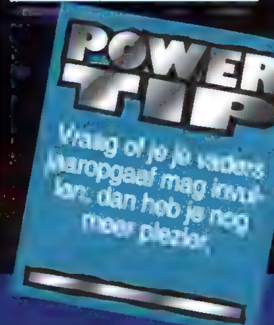


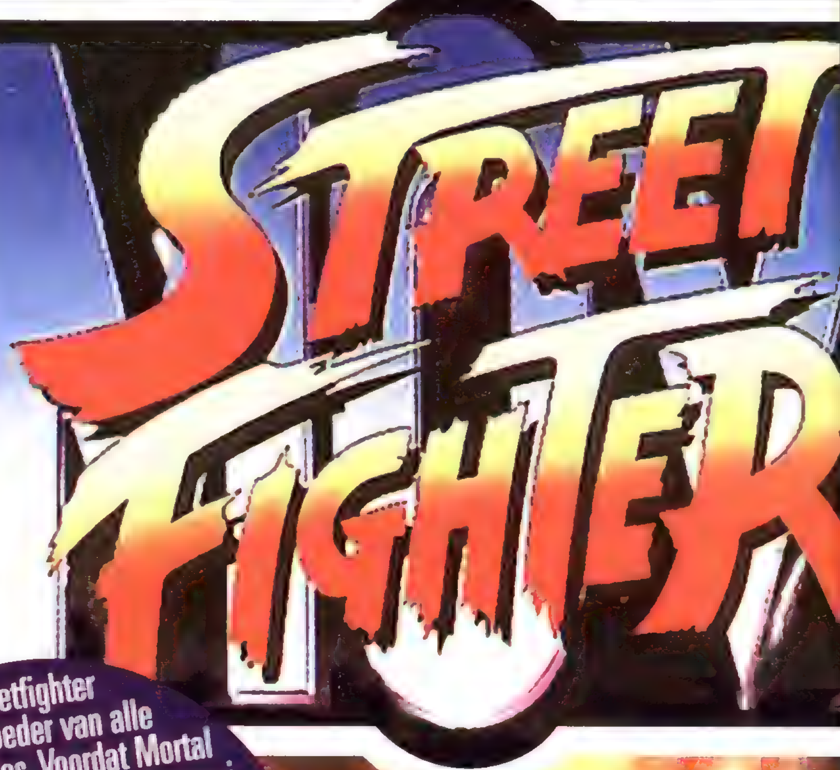
Werkverschaffing is een schone zaak.

Maar als het er op neerkomt handel te gaan drijven, tribuutbetalingen te heffen bij de buurlanden (zoiets als 'je geeft me elke week tien flippo's of ik sla je in elkaar') en strategische huwelijken op poten te zetten, krijgen we het een beetje benauwd. En volgens het boekje is dat precies wat we moeten gaan doen.

ONBEGRIJPELIJK

Als het spel begint zie je een landkaart en daar blijft het bij. Oneindige keuzemenu's geven je oneindig veel opties. Maar we willen geen opties, we willen vechten. Ah! daar vinden we na lang zoeken de optie WAR. Dat klinkt al beter. Maar als we hiervoor kiezen, krijgen we weer een menu. Ah! daar vinden de optie ATTACK. Dat klinkt al beter. Maar als we hiervoor kiezen, blijkt dat we eerst (in een ander menu) wapens moeten kopen met het geld dat we na de belastinginning (in een nog ander menu) hebben verkregen, nadat de oogst (in een nog anderder menu) binnen is gehaald, omdat de velden (in een nog veel andererder menu) ingezaaid zijn met haver. Wat een #$%@!*spel!

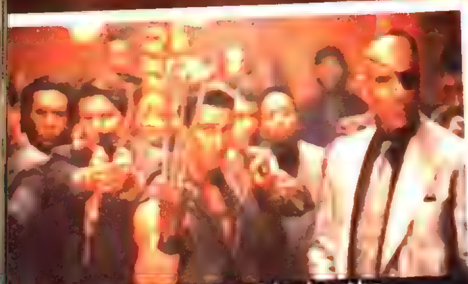




Streetfighter is de moeder van alle vechtspelletjes. Voordat Mortal Kombat, Virtua Fighter en Samurai Shodown het licht zagen, was het louter Streetfighter wat de klok sloeg. Miljoenen guldens zijn de afgelopen jaren in de Streetfighter-kasten verdwenen. Over de hele wereld kropen jongens en enkele meisjes in de huid van Ryu, Ken en Honda. Streetfighter leek untouchable...

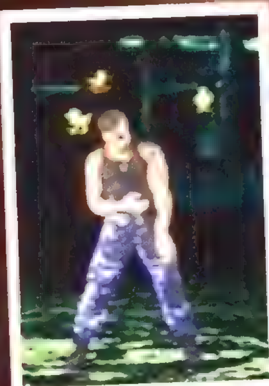

The name is Bison, M.Bison.


Jan Kloot in karakteristieke houding.



En daar krijgt ie spijt van.


Dat is nog eens letterlijk het bloed uit iemand persen.


Guile is een beetje misselijk.



Dee Jay is een snel aangebrand mannetje.

NIET FRIS

Helaas voor de heren bij Capcom zag twee jaar geleden Mortal Kombat het licht. Het was in één klap gebeurd met de alleenheerschappij van Streetfighter. Met veel pijn en moeite heeft men sindsdien getracht om het spel nog mee te laten racen in de ere-divisie. Super Streetfighter II, Super Streetfighter Turbo zijn slechts enkele variaties op de oude Streetfighter formule die Capcom in de strijd gegooid heeft.
De nieuwste poging van deze firma heet Streetfighter The Movie. Zoals je misschien weet, verscheen eerder dit jaar een speelfilm gebaseerd op het computerspelletje Streetfighter met in de hoofdrol Jean Claude Van Damme als kolonel Guile.
Nu dan een computerspelletje gebaseerd op deze speelfilm die dus weer gebaseerd is op een computerspelletje. Kan je het nog volgen? Dit ruikt niet fris. Er zijn de afgelopen jaren zoveel versies van Streetfighter uitgekomen en allemaal verschillen ze zo verdomd weinig van het origineel dat ik me afvraag of er sowieso behoefte is aan een Streetfighter The Movie. Maar goed laat de consument daar zelf over oordelen. Ik zat er in elk geval niet op te wachten.

MOVIE BATTLE

Uiteraard zit ook Streetfighter The Movie vol met allerhande opties. Natuurlijk is daar de Movie Battle. Je kunt in de gedaante van kolonel Guile dan de strijd aangaan met M. Bison en zijn bondgenoten. Om het voor degenen die de film Streetfighter gezien hebben nog een beetje interessant te maken, is de Movie Battle voorzien van een soort interactieve wending. Je kunt na ieder gevecht kiezen uit twee opties. Bijvoorbeeld: ga naar de havens of ga naar de stad. Klinkt fantastisch niet? Vergeet het maar de Movie Battle is een ramp. Je wordt gek van de minuten durende trailers die tussen ieder gevecht zitten en van die suffe kop van Van Damme. Waarom is er geen code om iemand anders dan Guile te spelen?

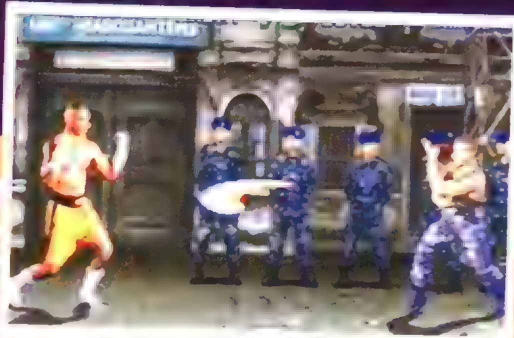
VS BATTLE

Nee geef mij dan maar de VS battle. Hier kun je tenminste nog wat verrassingen verwachten. Met een beetje vingerwerk kun je drie verborgen characters spelen te weten





Een heftig disco-feestje.



Guile kan het niet met blote handen af.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	4⁰
SPEELBAARHEID	7⁵

▲ Verborgen characters

▲ Niet zo slecht als de film

▼ Traag

▼ Ouwe koek

SATURN
Prijs: /129,50 Bfr.ca.2340
Fabrikant: Capcom/Acclaim
Distributeur: Dimensions Plus
Tel.0594-519505

7²



...t zulke varkenspootjes
...m je niet erg hoog.



Pak aan, het is uitverkoop.

Een leuke poging maar geen klassieker. Jammer want zo is Streetfighter wel ooit begonnen. Misschien moeten ze eens proberen een nieuw spel te creëren in plaats van ons steeds een ouwe koek in een nieuwe verpakking voor te schotelen.
KEES

Arkane, Kyber en F7, soldaten uit het duistere leger van M.Bison die over zeer dodelijke moves beschikken. Daarover lees je ongetwijfeld meer in de komende afleveringen van Eeuwig Leven. De Trial Battle is een krachtmeting. Je vecht tot je sterft waarna je beloond wordt met een rapportcijfer. Cool. Maar echt veel nieuws is Streetfighter The Movie dus niet. Wie de film Streetfighter gezien heeft, zit uiteraard niet te wachten op deze film-versie van het computerspelletje. Maar laat me je geruststellen; zo slecht als de film is dit spel niet. In principe is het doodgewoon Streetfighter met vernieuwde graphics, leuke special moves, een paar verborgen characters en vette combo's. Het lijkt verdacht veel op een slap aftreksel van Mortal Kombat 3, en dat is niet zo verwonderlijk want de heren van Acclaim hebben zich er ook mee bemoeid.



Ze ziet er inderdaad lekker uit.



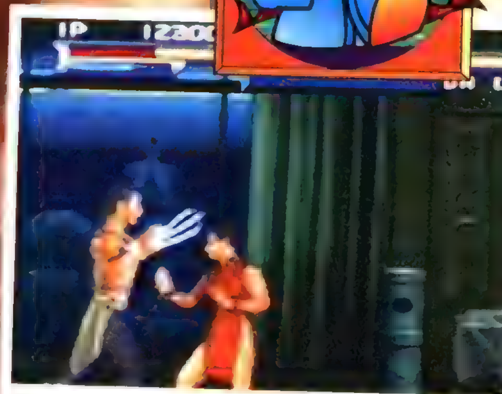
En ze weet waar ze de kerels pijn moet doen.







Wie is wie?



Zal ik je haar eens door de war maken.

THE NEED

Ik schrijf dit stuk speciaal voor Ed, Fast Ed voor bekenden. Zijn leven bestaat uit tijd winnen en z'n grootste angst is om te laat te komen. Ik schrijf dit stukje speciaal voor Ed en alle mensen die zijn grootste liefhebberij delen: **The Need For Speed!**



Daar kunnen we nooit genoeg van krijgen.



Tegenliggers? Nooit van gehoord!



Ah, de Knightrider is ook van de partij.



Lef heeft voorrang.



Oplazeren met jullie Doorzon-Kadetjes.



Hé, daar zul je m'n broer hebben.



Remmen doen we niet aan.



New Tyres please.

Hunt for the Red Ferrari.

FOR SPEED

THE NEED...

's Ochtends als ik opsta is het eerste dat ik doe naar het raam lopen om te kijken of mijn rode Ferrari Testa Rossa nog voor de deur staat. Niet dat ik bang ben dat mijn lieveling gestolen wordt, er zit immers een met m'n hoofdkussen verbonden alarm op. Nee, het is louter omdat ik me bij de eerste blik op mijn rode racemonster al verheug op een werkdag vol met spanning. Ik ben namelijk vertegenwoordiger. Saai beroep, zou je zo op het eerste gezicht zeggen. Ware het niet dat het produkt dat ik verkoop alles te maken heeft met mijn grootste liefde: snelheid. Ik verkoop namelijk stimulerende vitaminenpreparaten. Nee, ik ben geen drugshandelaar, want de vitaminepillen die ik in mijn assortiment heb, zijn strikt legaal. Ze zijn bovendien gezond. Ik begin mijn dag dan ook met een handjevol van mijn eigen produkt.

... FOR SPEED

Omdat ik de hele dag op de weg zit, maak ik nogal eens wat mee. Zoals laatst, onderweg naar een grote klant van me in het Noorden des lands. Rustig cruisend met een gemiddelde snelheid van zo'n 180 km per uur zit ik in gedachten verzonken als daar ineens een blauwe Renault Alpine voorbij komt scheuren.
Je moet weten dat ik uit principe alleen het linkergedeelte van de snelweg benut. Dus die sukkel passeert me rechts. Nou vraag ik je, daar zou je zelfs de meest vredelievende weggebruiker razend mee maken. Dus wat doe ik, ik trap Rosa eens flink op haar staart. De toerenteller kruipt langzaam naar 7000 toeren, dus schakel ik door.
Natuurlijk hangt er weer heel hinderlijk een Doorzon-Kadetje op mijn weghelft. Ik schiet er rechts langs en druk zonder met m'n ogen te knipperen een motorrijder van de weg.

We doen net of het een driebaansweg is.

Shit, de pliesie.

RAMMEN

In de verte doemt de Alpine op. Ook hij heeft duidelijk moeite met de rest van het gepeupelte op de snelweg. Ik dot er nog een extra beetje gas tegenaan en het volgende moment hang ik, zowat bumper aan bumper in zijn slipstream.
Ik laat mijn groot licht twee keer flitsen, als teken dat ik er effe langs wil, maar hij gaat niet opzij. Dan maar andere maatregelen. Ik laat me iets zakken, alsof ik het opgeef, schakel terug, trap het gaspedaal in en ruk het stuur naar rechts. Rosa brult als een getergde leeuwin, wiens kroost gevild wordt.

Net op het moment dat ik de blauwe Renault Alpine wil passeren, snijdt die sukkel naar rechts. Ik kan Rosa niet temperen, remmen helpt nou eenmaal niet als je 230 km per uur rijdt. Ik ram de Alpine net achter het rechterachterwiel. Als in een onmogelijke carambole van biljartkampioen Raymond Ceulemans stuitert mijn rode Ferrari Testa Rossa over de A2. Het laatste wat ik me herinner zijn de 200 jaar oude eiken die in een strakke rij de snelweg oversteken. Rondje voor de houtzagerij!

Bochtje komt zo.

RUSTIG AAN

Het is nu bijna twee maanden geleden. Morgen mag het gips eraf en mogen mijn benen uit de tractie. De afgelopen tijd heb ik me kostelijk vermaakt met The Need For Speed, een race-game die alleen geëvenaard wordt door Nascar Racing. Mijn steevaste opponent is die sukkel uit de blauwe Renault Alpine. Want hoewel hij in het Academisch Medisch Centrum ligt en ik in de V.U., spelen we elke dag tegen elkaar. Via de elektronische snelweg, weetjewel. Een beetje langzaam, dat wel, maar ik denk dat we het allebei sowieso ietwat rustiger aan moeten doen.


I'm dreaming of a white highway.

RAPPORT

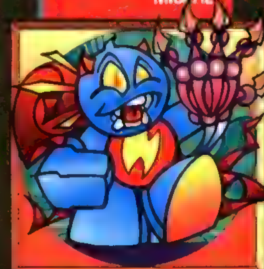
GRAPHICS	8⁸
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	8⁰

+ Modemplay
+ Crash replays
- Installatieproblemen met VESA

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2160
Systeemeisen:
PC 486DX 66Mhz, CD-ROM, VLB/PCI VESA compliant videokaart
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241

77

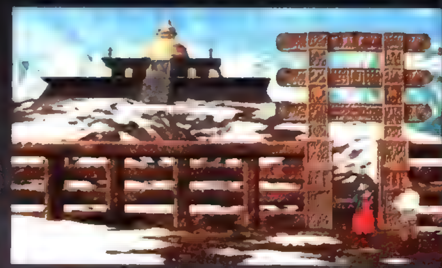
The Need for Speed is een spel voor snelle jongens. Vergeet die Doorzon-Kadetjes en alle andere kruipende pissebedden die de snel(!)weg onveilig maken. Take those vitamins, step on the gas and burn rubber!
MICHAEL



Ripley's

Believe It or Not!

THE RIDDLE OF MASTER LU















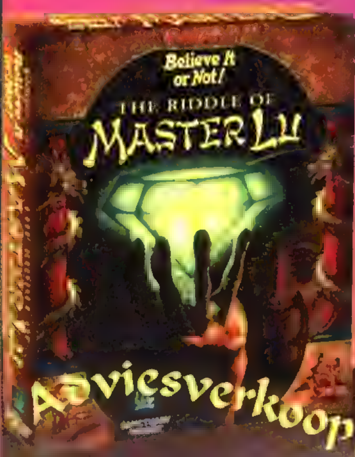


Full Motion Video Animatie

Gedigitaliseerde Soundtrack

Bewegende Achtergronden

Gedigitaliseerde Hoofdpersonen



Adviesverkoopprijs Hfl. 129,=

CONTACT

S.O.S.

Een gigantisch cruiseschip wordt overvallen door een beestachtige storm. Het schip kantelt en de overlevenden zullen zich, onder jouw leiding, een weg moeten banen door de ravage om de reddingssloepen te bereiken. 'Vrouwen en kinderen eerst!'

WIE WORDT DE HELD?

Jij bent één van de vier helden in spe. Je hebt de keuze uit; de architect Capris Wisher. De advocaat Redwin Gardner. De navigator van het schip Luke Haines en de bejaarde huisarts Jeffrey Howell. Om je keus te maken uit deze vier mogelijke helden kun je hun karakterschets even doornemen.
Capris wordt opgevreten door schuldgevoel. Hij is aan boord met zijn stiefzus die haar beide ouders verloren heeft. De architect heeft het gevoel dat hij haar verraden heeft, aangezien hij haar altijd als bastaard-zus heeft beschouwd en dat ook heeft laten merken.
Redwin is een echte advocaat dus niet te vertrouwen. Maar hij schijnt, volgens het instructieboekje, op zijn eigen kromme manier toch een respectabel persoon te zijn.
Luke lijkt op het eerste gezicht de perfecte held te zijn. Niet alleen is hij het lievertje van de kapitein en gezegend met een sterk lichaam en een gezonde geest, hij is ook de enige van de vier die in het bezit is van een plattegrond van het schip. Het enige nadeel van deze stoere navigator (iemand die toch zeker de weg moet weten) is dat hij een nogal opvliegend karakter heeft.
Daarom zweer ik bij Jeffrey Howell. Deze dokter op leeftijd is tenslotte rijk aan ervaringen en in het bezit van een goed functionerend brein.

BABBELEN EN LUISTEREN

Wanneer je een keuze hebt gemaakt, begint je tocht door het geteisterde schip. Onderweg babbel je met andere overlevenden en poog je met hun hulp de uitgang te vinden. Er wordt hier een sterk beroep gedaan op je leiderscapaciteiten. De bedoeling is dat jij de rest van de passagiers onder je hoede neemt. Een tijdrovende bezigheid die tot gevolg kan hebben dat jijzelf de ramp niet overleeft. Om dat te voorkomen moet je aanwijzingen verzamelen en goed luisteren naar je volgelingen. Klinkt als een fantastisch spel niet? Not, het is een ramp!

GEDULD

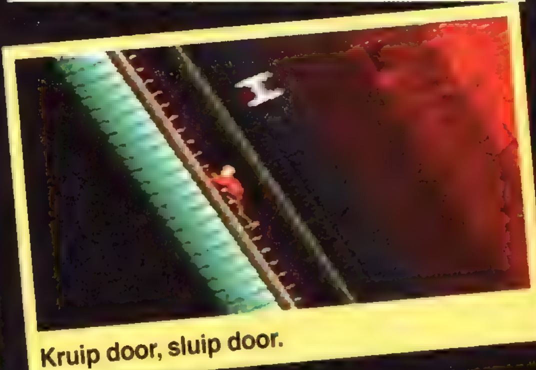
Adventure games kosten in de regel veel tijd. Al doende leer je wat de beste manier is om het spel uit te spelen. S.O.S. is op deze regel geen uitzondering. De eerste uren loop je doelloos door het verwoeste schip. Tevergeefs probeer je een conversatie aan te knopen met levenloze mede-passagiers en de uitgang te vinden. Als je na een aantal uren zonder enig succes S.O.S. gespeeld hebt, begint het een beetje te dagen en ontdek je geleidelijk wat de route naar de vrijheid is. De vraag is echter of je daar het geduld voor hebt.

POWER TIP
Niets vragen aan lijken, ze geven geen antwoord.

Hoe houd ik het hoofd boven water?

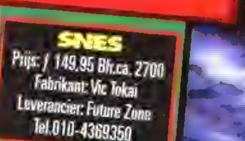


Een bijna-lijk geeft een aanwijzing.


Kruip door, sluip door.









S.O.S. mag dan een leuk concept hebben maar de graphics en het geluid stammen uit het jaar nul. Het doet mij denken aan het prehistorische adventure-spel Larry. Dat was leuk, maar [illegible]
KEES





Kom hier maar eens droog uit.


Dat wordt dus een nat pak.

WRESTLEMANIA

Wrestlemania is de officiële sport van de World Wrestling Federation (WWF). Allemaal show, zo lijkt het, maar dat zal ons verder een worst wezen, want het enige waar het ons om gaat is de game.

RAPPORT

GRAPHICS	7^{0}
GELUID	5^{0}
ORIGINALITEIT	6^{5}
SPEELBAARHEID	7^{5}

- ▲ Grappig
- ▲ Veel opties
- ▼ Seen it, been there, done that
- ▼ Te min voor een echte killer

SNES
Prijs: ƒ 159,95 Bfr.ca. 2880
Fabrikant: Acclaim / Midway
Distributeur: Colombia Tristar
Tel. 035-250720

6^{5}

JANE FONDA

Toevallig keek ik vandaag naar het Sumo-worstelen op televisie. De presentator kraaide van genot maar naar mijn idee gebeurde er niet zo veel. Het was vreselijk interessant om dikke Japanners van tweeduizend kilo met reetveters in elkaars vetrollen te zien grijpen maar het gevecht zelf duurde gemiddeld maar 0,4 seconden.
In Amerika doen ze dat anders. Leuk bedachte danspasjes worden met veel professionaliteit uitgevoerd door schattig uitgedoste steroïde-experimenten en pas na drie volledig gevulde reclameblokken gaat de verliezer met veel kabaal ten onder. Lachwekkend, voorspelbaar, Amerikaans, stompzinnig, maar leuk, erg leuk. De spelers zijn volleerde toneelspelers en kunnen Jane Fonda gemakkelijk aftroeven met hun dartelende aerobics-technieken. Zo ook in Wrestlemania, de arcade-variant voor de SNES. Ik stel de hoofdrolspelers even voor.

THE GANG

Doink is een snelle, lenige jongen maar hij is niet zo sterk. Als zijn tegenstanders niet bewusteloos neervallen van het lachen om zijn groene pruik dan worden ze wel geplet tussen zijn metersgrote handschoenen en schoenmaat 59.
Lex Luger daarentegen is sterk als een beer maar traag. Hij noemt zichzelf een 'All American Hero' en gaat zijn tegenstanders graag met zijn keiharde kop te lijf.
Zijn harde kop zal niet veel goed doen tegen **Razor Ramon**, met bijna 2 1/2 meter de grootste van het gezelschap. Als de scheidsrechter niet kijkt, pakt hij er graag zijn vlijmscherpe zwaard bij en klieft sierlijk zijn tegenstander in tweeën.
De Undertaker kan dat wel hebben want met zijn 160 kilo behoort hij tot de zware jongens. Zijn gewicht is niet eens zijn sterkste wapen: het liefst gebruikt hij zijn 'breath of death' om zijn rivaal in vrede te doen rusten.
Shawn Michaels is niet zo sterk, maar in zijn strakke broekje verstopt hij een honkbalknuppel die hem in moeilijke tijden bijstaat.
Als laatste komt **Bret 'Hitman' Heart**. Hoewel hij zichzelf beschrijft als 'the excellence of execution' is hij de liefste van het selecte clubje. Zelfs als je hem een flinke optater verkoopt, gooit hij nog roze hartjes in het rond.

RUGGEKRAKERS

Met deze zes zul je het moeten doen. Het zijn leuke gasten en ze doen hun best om een aardig robbertje te vechten. Behalve de simpele special moves (die je gewoon met één knop kunt bedienen) kennen ze alle bekende trucjes die bekend zijn van Wrestlemania: het stuiteren tussen de touwen om vaart te maken, het klimmen in de touwen om met een spectaculaire sprong de tegenstander te pletten en de ruggekrakers met de elleboog als er een ongelukkige half bewusteloos op de planken ligt bij te komen van een uppercut.



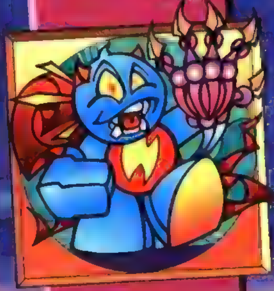
Is het een vliegtuig? Een vogel? Nee, super Doink!

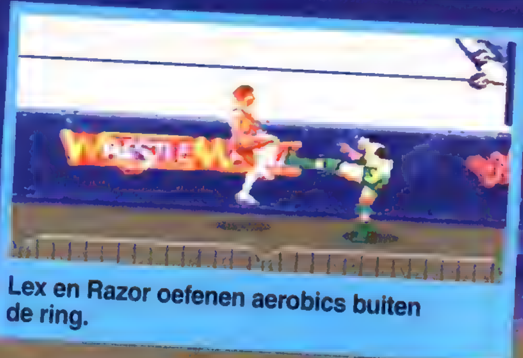


Eat this sucker.


Een zwierige schouderworp van Ramon.

Wrestlemania is een aardig knokspel. De special moves zijn leuk maar het spel mist iets. Er zijn maar weinig spelers om uit de kiezen, de moves vervelen na een tijdje, de achtergrondmuziek is slap en de graphics laten te wensen over. Wellicht voor WWF-fans een leuk hebbedingetje.
BJØRN




Lex en Razor oefenen aerobics buiten de ring.



Aaauuw! Mijn klokkenspel!

ENQUETE

Kies de beste games van '95

Eindelijk is het weer tijd om jouw mening over de spellen van het afgelopen jaar te geven! Wat zijn volgens jou de beste games en spelsystemen, wat vind je van Power Unlimited en wie wordt de eikel van het jaar? Vul de lijst in en stuur 'm voor 11 december op en wie weet ben jij de gelukkige winnaar van een spel naar keuze. De uitslag van de grote Power Unlimited Enquête '95 wordt bekend gemaakt in het februarinummer dat eind januari in de winkels ligt. Stuur de uitgeknipte of gekopieerde lijst naar:

Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM
Amsterdam

Naam: ....

Adres: ....

Postcode: ....

Plaats: ....

Telefoon: ....

Leeftijd: ....

The best

De beste SNES spellen van '95:
1.
2.
3.

De beste MegaDrive spellen van '95:
1.
2.
3.

De beste PC spellen van '95:
1.
2.
3.

De beste PlayStation spellen van '95:
1.
2.
3.

De beste Saturn spellen van '95:
1.
2.
3.

De beste spellen aller tijden:
1. systeem:
2. systeem:
3. systeem:

Hardware

De beste spelcomputer aller tijden:
1.
2.
3.

Ik heb thuis de volgende (spel)computer(s):
- ❑ Game Boy
- ❑ SNES
- ❑ Game Gear
- ❑ MegaDrive
- ❑ MegaDrive 32X
- ❑ PC zonder CD-ROM
- ❑ PC met CD-ROM
- ❑ Macintosh
- ❑ CD-i
- ❑ Jaguar
- ❑ 3DO
- ❑ Neo Geo
- ❑ PlayStation
- ❑ Saturn

Als je ze nog niet hebt, ben je dan geïnteresseerd in:

PlayStation:
- ❑ Nee
- ❑ Misschien
- ❑ Als ik genoeg geld heb
- ❑ Ja, ik ga 'm snel kopen

lees snel verder op pagina 54!

ENQUETE

Kies de beste games van '95

Hardware

Als je ze nog niet hebt, ben je dan geïnteresseerd in:

Saturn:
- ❏ Nee
- ❏ Misschien
- ❏ Als ik genoeg geld heb
- ❏ Ja, als ie er is, ga ik 'm snel kopen

Ultra 64:
- ❏ Nee
- ❏ Misschien
- ❏ Als ik genoeg geld heb
- ❏ Ja, als ie er is, ga ik 'm snel kopen

3DO M2:
- ❏ Nee
- ❏ Misschien
- ❏ Als ik genoeg geld heb
- ❏ Ja, ik ga 'm snel kopen

Heb je een modem, en zo ja, waar gebruik je 'm voor?
- ❏ Nee
- ❏ Ja, voor internet
- ❏ Ja, voor BBS'en
- ❏ Ja, voor internet en BBS'en

De harde cijfers

Wat vind je het beste aan Power Unlimited:

Wat vind je niet goed aan Power Unlimited:

Wat mis je nog in Power Unlimited:

Welke cover (voorkant) van de Power Unlimited in 1995 vond je het beste:



Geef een totaalcijfer (van 1 tot 10) voor het hele blad:

Ben je abonnee of koop je Power Unlimited in de winkel:

Als je Power Unlimited een keer niet koopt, waarom dan niet:

En dan nog even dit:

Eikel van het jaar:

Kanjer van het jaar:

Grootste hekel aan:

Mijn geheime liefde:

Volgend jaar ga ik:








PlayStation


SEGA SATURN


bart smit


Dixons


Intertoys
SPEELGOEDWINKELS

ASSAULT RIGS

Rigs zijn volgens het woordenboek tractors of trailers. Helaas, of gelukkig, gaat het hier helemaal niet over tractoren maar over virtuele zwevende monstervoertuigen. Snel, jong, wild! Een obsessie?

PONG

Ik ga geen 3D intro's de hemel in prijzen want elke intro op een klein beetje 32-bit compu is glad. Daarom is het ook zo leuk om 'in your face' verbaasd te worden met een 2D, zwart/wit, hoekige versie van niets minder dan het spel Pong! Ja ja, dat spel uit 1976 waarbij twee spelers een rechthoekje bedienen en een vierkantje naar elkaar toe mogen tennissen. Lukt het je niet om het vierkantje terug te kaatsen dan hoor je (in latere, van geluid voorziene versies) een blikkerig 'pep!?' en krijgt de tegenstander een punt. Wild! Gelukkig gaat de intro wel over in de bekende gladde renderfilmpjes die we allemaal kennen.

ASSAULT TREK

Assault Rigs is een 3D spel dat zich afspeelt in een soort virtuele wereld. Alles wat je ziet is opgebouwd uit polygonen, zoals dat hoort in een modern spel. Met een zwevend vechtding dat rechtstreeks uit een aflevering van Star Trek lijkt de komen, stroop je de virtuele doolhoven af op zoek naar diamantvormige stenen die de deur naar het volgende doolhof openen.
Het begint allemaal simpel, met een doolhof van vier kamers die telkens maar één uitgang hebben. Dat kan dus niet missen. Maar het wordt al snel moeilijker, en de slechteriken (in de vorm van tanks of vliegende lasers spugende bollen) krijgen meer vrienden en betere munitie. De doolhoven worden ingewikkelder met liften en kloven waar je overheen moet springen, mijnen en elektrische stralen die uit de muur schieten.

LASER OP

Gelukkig blijf je zelf ook geen kleine jongen. Al in level 2 krijg je andere wapens (bijvoorbeeld raketten, laser, machinegeweren, stuiterende kogels en spreidkogels) en in latere levels krijg je betere schilden (zoals het uiterlijk van een authentieke Leopold tank). Allemaal zoals het bij een goede game hoort dus.
Het jammere is wel dat de graphics zo ontzettend druk zijn dat het soms heel moeilijk is om je te oriënteren. Een kloof lijkt niet altijd op een kloof en dan duikel je er zo in. Ook beschikken de vijanden over weinig intelligentie en staan ze altijd op dezelfde plaats. Na drie keer een level te hebben gespeeld, is het dus ook niet de moeite waard om het nog een keer te doen.



Explosieve graphics verlichten de omgeving.



Terug in de tijd. '40-'45 Rigs.



Extra munitie ligt voor het oprapen.



Mission accomplished. Next please.

POWER TIP



Begin met deze Rig, die geeft de beste controle.

RAPPORT

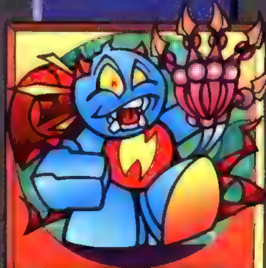
GRAPHICS	8⁸
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	7⁵

- ▲ Gave rigs
- ▲ Elk level een password
- ▼ Verveeld snel
- ▼ Moeilijke oriëntatie

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2160
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel.035-250720

7⁸

Tof spel, maar een obsessie? Het 3D is wat het spel mooi maar ook irritant maakt. Het is moeilijk om je te oriënteren in de virtuele doolhoven en de levels zijn na twee, drie keer spelen echt niet leuk meer. Maar ja, er zijn levels genoeg en als je het spel met z'n tweeën speelt (waarvoor je overigens wel een extra PlayStation voor nodig hebt) lijkt het me helemaal te gek.
BJORN



JUMPING FLASH



Oké, ik was al meteen enthousiast over de Saturn maar nu ik met de PlayStation heb gespeeld, heeft ie er wat mij betreft een geduchte concurrent bij. Alleen al vanwege het spel Jumping Flash wil ik zo snel mogelijk een PlayStation in huis hebben.

ROBBIT

Wat krijg je als je een robot en een Amerikaans konijn met elkaar kruist? Jawel, een Robbit.
En wat doe je als een zekere bad guy genaamd Baron Aloha overal grote stukken planeet laat jatten door een enorme robot? Je zorgt voor een vrijwilliger om zo'n Robbit te besturen en de Melkweg te ontdoen van Hawaiiaanse adel. Nooit te beroerd om me beschikbaar te stellen voor dit soort klusjes kroop ik achter het stuur van het gemotoriseerde konijn.

KNUFFELBEESTEN TERREUR

Ik start het spel en beland in een 3D platform game. Yaahoe, dank welke god je ook in mag geloven voor de PlayStation en de uitvinders van 3D platformgames want dit is ultra heftig.
De bedoeling is om binnen een bepaalde tijd de vier Jet-pods op te halen en naar de uitgang te gaan. Op zich niet zo moeilijk, helemaal omdat je ze meestal al meteen ziet staan, maar schijn bedriegt... Het krioelt er van de lief uitziende knuffelbeesten die al snel niet zo lief meer zijn. Er worden lasers op je afgevuurd, bommen voor je neergelegd en meer van dat moois. Razendsnel scheur je rond over het platform en je firepower is meer dan afdoende voor dat knuffelbeesten gespuis. Je kogels vliegen het hele veld over dus kun je veel tegenstanders al ver voordat ze bij je in de buurt zijn uitschakelen.

JUMP, JUMPER, JUMPEST

Maar dat is niet alles, je bent natuurlijk geen Robbit als je niet waanzinnig goed zou kunnen springen. Nou en springen kan ie. Druk de A knop in en je jumpt omhoog, druk op het hoogste punt nog een keer op de A knop en je gaat nog hoger. Wil je nog hoger dan druk je gewoon nog een keer op de A knop en the sky is the limit!

VERSLAVEND

De Jet-pods zijn dan misschien makkelijk te vinden maar je zult ze wel moeten pakken en dat is niet altijd even eenvoudig. Mocht het je gebeuren dat je het leven laat, dan krijg je een bijzonder naar lachje te horen en alleen daarom al druk je op continue. Maar op continue drukken doe je toch wel want dit spel is absoluut verslavend.

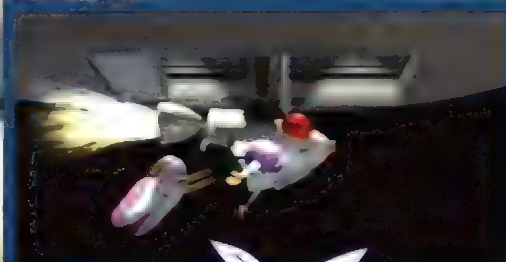
RAPPORT

GRAPHICS	9.5
GELUID	8.0
ORIGINALITEIT	9.5
SPEELBAARHEID	9.8

- ▲ 3D is de toekomst
- ▲ Prachtige gameplay
- ▲ Echt funny
- ▼ Geluid had iets beter gemogen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2160
Fabrikant: Sony
Distributeur: Colombia Tristar
Tel. 035-250720

9.2

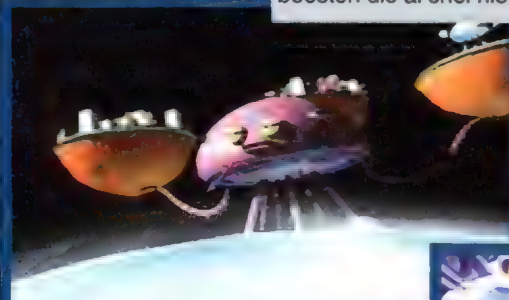


Blast off!





Verspil geen zware munitie aan de kikkers.



Baron Aloha's robot jat planeet leeg.



Deze torren zijn ongevaarlijk.



Een van de Jet-pods die je moet verzamelen.

De levels zijn klein maar het zijn er heel veel en er is waanzinnig veel te doen. Dit spel garandeert uren en uren aan speelplezier. Mocht je ondertussen al de gelukkige bezitter zijn van een PlayStation dan kun je dit geluk helemaal compleet maken door snel naar de winkel te hobbelen om dit spel aan te schaffen.

BAS



POWER TIP

In dit spel is de aarde plat en mocht je ernaast terechtkomen dan sodemieter je naar beneden en kun je weer opnieuw beginnen.

GADGET

"Wat ligt daar op je bureau Ben? Is dat Gadget?" "Klopt, moet ik voor de PU reviewen." "Goh, die heb ik juist het afgelopen weekend uitgespeeld." "Zeg, vriend Louis, in dat geval zou ik graag ook jouw mening over dit spel horen." "Geen probleem Ben." "Bedankt Louis."

GEHOORZAAM!

Ik zit in een hotelkamer in Londen. Bloemetjesbehang, een foto van het Museum of Science, een bureautje met een kamersleutel en een agenda. Nieuwsgierig open ik de agenda, waarin staat dat ik om 20.00 uur een afspraak heb met ene Slowslop. Als ik de kamerdeur open, zegt een Robbedoesachtige piccolo dat ik m'n kamersleutel mee moet nemen. Sorry hoor. Ik zal het meteen doen.
"Louis, waarom zegt die piccolo dat eigenlijk?" "Gadget is voor dummies Ben. Je kan niets verkeerd doen. De volgende keer als je de kamer probeert te verlaten, zegt Robbedoes dat je je koffer niet moet vergeten."
"Oh, op die manier."
In de badkamer tref ik de gevraagde koffer. Een paar klikken wijzen uit dat er kleren en toiletspullen inzitten. Niks bijzonders, maar de piccolo is tenminste tevreden gesteld. Tijd om hem te smeren. Op de gang zie ik een andere deur op een kier staan. Omdat het me nogal onbeschoft lijkt om zomaar iemands kamer binnen te lopen, probeer ik de gang op te gaan maar ik kom geen stap vooruit.
"Ik moet zeker toch eerst die kamer in, Louis?" "Inderdaad. Maar het zal je niet lukken. De piccolo zal zeggen dat ze er aan het verbouwen zijn. Maar als hij z'n zegje heeft gedaan mag je tenminste weg." "Wat een rare manier van doen..."

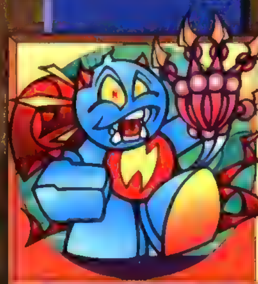
KIJKSPEL

Na een tijdje door het hotel te hebben gezworven kom ik op een treinstation terecht. Het rare is dat ik helemaal niet naar een station wilde, maar het programma gaf me gewoon geen keus. Ik mopper er hardop nog wat over door.
Louis: "Heb je het nu nog niet door? Gadget is geen speelspel, maar een kijkspel. Je kunt niets verkeerds doen. De interactiviteit is nep. Je kunt veel moeite doen of weinig, het verhaal gaat verder."
Mmm, voor een game is dat niet oké. Kan je dit eigenlijk wel een game noemen? Zonder echte speelmogelijkheid zou het beter betiteld kunnen worden als een digitale film of een elektronische vertelling.

AFLOOP

Wat Gadget toch nog aardig maakt, is de bijzondere vormgeving en de merkwaardige muziek, maar vooral het verhaal. De speler moet de wereld redden van een naderende komeet. Dat kan alleen door een wetenschapper te vinden, Horselover, die zich ergens in de stad schuilhoudt. Maar de zoektocht is geen zoektocht omdat het programma je hoe dan ook het doel laat bereiken.
Toch zal ik niet verklappen hoe het verhaal afloopt, want de afloop van een game verklappen is tot daar aan toe, maar de afloop van een film verklappen, dat is pas echt flauw.

> Dit is geen spel, maar een vertelling: armen over elkaar en kijken maar. Af en toe klikken. Een soort interactieve TV. Maar TV beweegt beter en laat zelfs meer initiatief aan de kijker dan Gadget aan de speler.
> BEN



RAPPORT

GRAPHICS	8^0
GELUID	8^0
ORIGINALITEIT	6^5
SPEELBAARHEID	3^0

▲ Sfeervolle beelden
▲ Fascinerende muziek
▼ Kijken, niet spelen
▼ Geen eigen keuzemogelijkheid

PC CD-ROM MACINTOSH
Prijs: ƒ149,- Bfr.ca.2700
Systeemeisen: 486 33 MHz of hoger, 8 Mb RAM, 3 MB schijfruimte, double speed CD-ROM speler, SVGA, Windows 3.1 of 95, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Synergy
Leverancier: Computer Collectief
Tel.020-6223573

6^4



"Vergeet u sleutel niet, mijnheer."



Weinig vertrouwenwekkend personage.



Mag ik even uw kaartje controleren?



Verplicht stationsbezoek.



Is er nog een plaatsje vrij?

WING ARMS

Op een mooie dag in 1993 vloog Peter O'Hara met zijn F-18 een routinevlucht boven de Stille Oceaan. Alles verliep volgens plan en het werd tijd om weer koers te zetten naar de basis. Maar plotseling werd het radiocontact verbroken en verdween het vliegtuig van het radarscherm...

VORTEX

Meteen nadat de F-18 van O'Hara was verdwenen werd een enorme zoekaktie georganiseerd. Vijf dagen lang zocht men naar eventuele wrakstukken of aanwijzingen op de plek waar het vliegtuig voor het laatst gezien was. Maar helaas, er werd niets gevonden en dit 'ongeval' werd in de boeken bijgeschreven als een van de vele mysterieuze verdwijning van vliegtuigen en schepen in dit deel van de Oceaan. Was hier spraken van een tweede Bermuda Driehoek?

Wat wij aan de hand van Wing Arms inmiddels weten is dat O'Hara met vliegtuig en al werd opgeslokt door een gigantische draaikolk van energie. Deze vortex zorgde ervoor dat hij teruggeworpen werd in de tijd, 52 jaar terug om precies te zijn. Terug naar de aanval van Japan op Pearl Harbour waardoor de Verenigde Staten direct betrokken werden bij de Tweede Wereldoorlog.

ZERO VS. HELLCAT

Japan was uit op de totale overheersing van Oost-Azië en de gebieden in de Stille Oceaan. Het gevolg van deze expansiedrift was dat aan de VS de oorlog verklaard moest worden. En de beste manier om dit te doen was om maar gelijk de halve Pacific vloot te saboteren. Met dit incident bij Pearl Harbour maakte de VS voor de eerste keer kennis met de geweldige slagkracht van de Japanse marine en luchtmacht. In de jaren die volgden zouden duizenden luchtgevechten gehouden worden tussen Amerikaanse en Japanse piloten in hun Grumman Hellcats en Mitsubishi Zero's. Maar ook de Mustang P-51's, P-38 Lightnings en G10 Fugaku's waren belangrijke spelers in deze luchtslagen.

IN DE ROOS

In Wing Arms komt O'Hara bij van de vortex die hem 52 jaar in de tijd deed terug gaan. Hij zal een kist moeten kiezen waarmee verschillende missies uitgevoerd dienen te worden voor of het Geallieerde commando of de Japanse bevelhebbers. O'Hara kan een keuze maken uit zowel Japanse als Amerikaanse en zelfs een paar Duitse en Engelse machines. Iedere machine heeft zijn eigen sterke en zwakke punten. Het is aan O'Hara te beslissen welk vliegtuig het beste bij hem past en voor welke kant hij zal kiezen.

Schiet hij zijn bloedeigen grootvader uit de lucht of geeft hij de voorkeur aan een gevecht met een moderne samoerai? Wat maakt het uit. Het gaat ons alleen maar om het spelen van goede fly-simulation-shoot'm up games. En met Wing Arms schiet je in de roos.

POWER TIP

Een groot deel van je overlevingskans heeft te maken met de beheersing van de gashendel. Timing is essentieel.

RAPPORT

GRAPHICS	8³
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	8²

▲ Toffe graphics
▲ Goede kisten
▲ Kamikaze spelen
▼ Waar is Fokker

SATURN
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Sega
Distributeur: Sega
Tel.035-5286200

7⁸

Wing Arms is een typisch spel waarmee je even lekker je agressiviteit weg kan schieten. De graphics zien er tof uit. Het is misschien een beetje simplistisch en niet altijd even realistisch, maar Wing Arms is dan ook eerder een shoot'm-up dan een flight simulator.
THOMAS





Aanval op Pearl Harbour.



Die drijft niet lang meer.



Het doel is bepaald.

WORMS

Team 17 gaat er prat op dat Worms vooral zo goed is vanwege de originele en veelzijdige gameplay. Als dat waar is, verdient het spel zonder meer een heel hoog cijfer. Maar er is toch maar één worm die dat voor elkaar krijgt?

KILLER-WORMS

Worms is een strategiespel met een simpel doel. Elke speler bestuurt een team van vier wormen, waarbij het de bedoeling is om het team van de tegenstander volledig te vernietigen. De tegenstander kan een menselijke speler zijn, maar de eenzamen onder ons kunnen naar believen ook tegen de computer spelen.
Dit in aanmerking genomen is het moeilijk voor te stellen dat dit spel zo'n originele gameplay heeft als Team 17 beweert. Toch moest ik na een poosje spelen erkennen dat er voor het winnen van het spel zeer veel strategisch inzicht en een nauwkeurig muis-richtvermogen vereist zijn. Echt origineel zou ik het desondanks niet willen noemen, want uiteindelijk ben je als speler gewoon bezig om met behulp van een assortiment aan wapens de tegenstander om zeep te helpen, en dat is natuurlijk een concept dat al zo oud is als de weg naar Marioland.

KAMIKAZE-WORMEN

Wat voor wapens deze wormen gebruiken? Alle wapens die een worm zich maar kan wensen, en nog een paar meer. Een greep uit het arsenaal: bazooka's, granaten, clusterbommen, uzi's, vlammenwerpers, luchtaanvallen, maar ook meer bizarre wapens zoals kamikazewormen, schapen(!) bananenbommen en bungeetouwen.
Om de beurt moeten de spelers een wapen uitkiezen die een worm een keer per beurt mag gebruiken. De wapens kunnen gebruikt worden om vijandige wormen in een keer naar de wormenhemel te sturen, maar eerst moet je zo'n worm zien te bereiken. Daarom zullen de wapens meestal eerst gebruikt moeten worden om de barrières omver te halen waarachter de beestjes zich verschansen.

KLEIN, KLEINER, STIL

Grafisch gezien stelt Worms niet al te veel voor. De wormpjes zelf zijn nauwelijks met het blote oog te zien, evenals de stoere wapens die ze kunnen inzetten. Het spel kent weliswaar een inzoommogelijheid, maar ook daarmee blijven de wormen niet groter dan een paar pixels. Voor de gameplay doet dat er niet zo toe, maar het zou evengoed wel zo leuk zijn als de wormen ook een echte close-up mogelijkheid zouden kennen.
De spelgeluiden zijn helaas al net zo minimaal als de graphics. Ook dat doet er voor het spel op zich niet toe, maar alweer zou het ook op dat punt wel leuk zijn als de geluidskaart meer te doen zou hebben.
Tegenover de magere graphics staat wel dat Worms gebruik maakt van een zogenaamde landschapgenerator, waardoor er in totaal ruim vier miljoen varianten mogelijk zijn. Daarnaast is het de bedoeling dat Worms een meer-dan-twee-speler mogelijkheid gaat krijgen (ik moest het helaas doen met een voorlopige versie). Worms gaat bovendien uitkomen voor zo ongeveer alle spelsystemen, van Game Boy tot Jaguar.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	9°

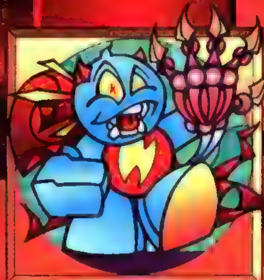
Magere graphics en geluiden

PC
Prijs: ƒ 89.95 Bfr. ca. 1620
Fabrikant: Team 17
Distributeur: Homesoft
Tel. 023-5311241

7

Een geinig spel dat onverwacht veel strategisch inzicht vereist. Graphics en geluid zijn wat mager, maar de gameplay is eigenlijk heel dik in orde.

BEN





Worms on ice.



Kruip naar de hel.


Burn Worm Burn.



POWER TIP

Een speelbare demoversie van Worms is gratis te downloaden. Het netadres: http://www.team17.com

RAYMAN

Kunnen gewone platformgames in tijden van 3D spellen nog verbazen en amuseren? Nou reken maar van yes! Rayman op de PlayStation is op z'n zachtst gezegd prachtig. Alles aan dit spel ziet er zeer verzorgd uit. Ik ben onder de indruk.

ONTVOERING

Rayman is een klein kereltje, een soort kruising tussen Earthworm Jim en Dynamite Headdy, die uiteraard op pad word gestuurd om z'n wereld te redden.
Wat is het geval? Een onderkruipsel kidnapt de great Potoon en dat is nou precies diegene die Rayman's wereld een beetje op orde houdt. Alle Electoons raken in de war en verspreiden zich over de hele planeet. De slechterik, Mr Dark, grijpt ze en sluit ze op. Voordat Rayman weer verder kan met zijn rustige leventje, zal hij eerst alle Electoons moeten bevrijden en daarna de great Protoon. Dit alles doet Rayman ouderwets van links naar rechts scrollend.

KLASSE

'Waarom is die eikel nou zo onder de indruk', hoor ik je vragen. Het klinkt misschien allemaal behoorlijk basic maar met de technologie van de PlayStation is de gameplay soepeler dan ooit. De gamepad reageert direct op mijn vingers en Rayman schiet over het scherm precies zoals ik dat wil, zalig gewoon.
De zes verschillende werelden met in totaal zestig levels zien er prachtig uit. Ze zijn zeer gedetailleerd en er is verschrikkelijk veel te doen. Hoe verder je in het spel komt hoe meer mogelijkheden Rayman krijgt, vooral de helikoptermode is klasse. Druk voor de grap in het begin van het spel eens op knop 0, ik weet zeker dat je je rot lacht.

65.000!?

'Oké, klinkt allemaal niet slecht maar waarom is die mafkees nou onder de indruk'. Dat zal ik je vertellen. Wist jij dat een gewone tekenfilm vijfentwintig beelden per seconden heeft en dit spel maar liefst zestig beelden per seconde? Wist je niet hè? Maar het allermooiste zijn de kleuren, die zijn echt fenomenaal. De kleuren springen echt van je beeldscherm. In het bijgeleverde promotiemateriaal staat dat ze vijfenzestigduizend kleuren hebben gebruikt. (Ik vraag me alleen af wie dat heeft zitten tellen.)

POWER TIP

Gebruik de paarse tomaten die je onderweg tegenkomt, ze kunnen ook drijven en varen.


Helikopter-hoofd.


Tijd voor een kiekske.


Rayman en de bonestaak.

POWER TIP

Druk wat langer op de punch knop en je vuist schiet zo'n beetje het hele scherm over.



RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	9⁵

▲ Prachtige kleuren
▲ Soepele gameplay
▲ Rayman is funny

PLAYSTATION
Prijs: f 129,00 Bfr.ca.2320
Fabrikant: Ubisoft
Distributeur: Ludi Games
Tel.0032-27352363

8⁶

[illegible]


Mona Toon!?


Bevrijd de Electoons.


De verschrikkelijke Mr.Dark.

EXTREME GAMES

Extreme Games; dat belooft wat! Ik dacht gelijk aan bungee jumpen in de Grand Canyon, een zesdubbele triathlon of op een mono-ski de Mount Everest af. Nou, zo extreem is het allemaal niet maar heftig is het zeker.



Knokken om wie zich het eerst tegen de trein te pletter mag rijden.



San Francisco en dat eeuwige trammetje.

ROLLER-BIKE-BOARDS

Anders dan de naam doet vermoeden, is Extreme Games gewoon één spel. Wel zijn er verschillende manieren om je 'voort te bewegen'. Je kunt kiezen uit Rollerblades (rolschaatsen), Street Luge (een plank met wieltjes waar je op zit of ligt), Skateboard en Mountainbike. De bedoeling is om als eerste te eindigen (natuurlijk) en tegelijk door zoveel mogelijk poortjes te rijden om onder andere geld te verzamelen. Hoe meer poortjes je doorgaat en hoe beter je uitslag in de race, des te meer geld verdien je en daarmee kun je in de shop betere equipment kopen.

TWEE SPELERS

Het spel is zonder extra kabels gewoon met z'n tweeën te spelen en daarbij kun je onafhankelijk van elkaar kiezen waarmee je racet. Ook de tegenstanders, vijftien in totaal, zijn zowel bikers, skaters als boarders. Het split-screen ziet er verzorgd uit en is gelukkig groot genoeg om een goed overzicht te houden.
Kies je voor een heel race-seizoen dan werk je vijf verschillende circuits af die er stuk voor stuk prachtig uitzien. Zo race je door de straten van San Francisco, langs Italiaanse wijnvelden en terrasjes, in de Zuid-Amerikaanse jungle, de woestijn in Utah en de bergen rond Lake Tahoe.

AANSLAGEN

Het is niet alleen een kwestie van zo hard mogelijk scheuren want je wordt constant 'lastig gevallen' door je tegenstanders. Iedereen is bezig om elkaar tegen het asfalt te schoppen of te slaan.
Het doet een beetje denken aan Road Rash, alleen heb je nu geen kettingen of knuppels maar moet je je concurrenten met de blote hand (of voet) te lijf.
Mocht je deze aanslagen overleven dan zijn er ook nog verschillende obstakels om je het leven zuur te maken zoals strobalen, vallende rotsblokken, schuivende containers, bewegende muren etc.

BESTURING

Over de graphics niets dan lof. Vooral de achtergronden zien er zeer gelikt uit en ook op het geluid is weinig aan te merken.
De besturing is helaas een ander verhaal. Of het nu een fietser, boarder of rolschaatser is, scherp sturen is er niet bij. Voor het bochtenwerk is dat geen ramp want die zie je al ruim van tevoren aankomen maar probeer maar eens lekker door de poortjes te slalommen of een plotseling schuivende muur te ontwijken: forget it!



In Italië is het iedere dag wasdag.



Als er twee vechten om een been...

Op kop in Utah.



Het split-screen biedt voldoende overzicht.

RAPPORT

GRAPHICS	8^{3}
GELUID	7^{8}
ORIGINALITEIT	7^{0}
SPEELBAARHEID	5^{7}

- ▲ Lange circuits
- ▲ Mooie achtergronden
- ▲ Twee spelers
- ▼ [illegible]

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Blz.ca.2160
Fabrikant: Sony/ESPN
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-250720

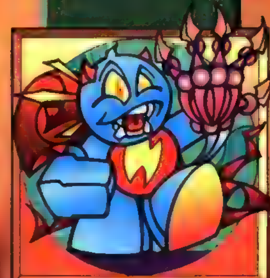


POWER TIP

Let bij het kiezen van je speler op z'n sterke en zwakke punten. Een goede 'skater' is nog geen goede 'biker'.

De ingrediënten voor een topper leken aanwezig. Heftige races met goed knokwerk, zeer fraaie en lange circuits, mooie graphics en dito geluid. Alleen heeft dit spel met al z'n hindernissen, obstakels en 'slalompoortjes' gewoon een strakkere besturing nodig.

ED



POWER UNLIMITED

**Groot nieuws voor alle PC CD-ROM bezitters!
Vol trots presenteert Power Unlimited haar eerste Power CD-ROM.
Een glimmende CD vol speelbare Games, informatie over heden, verleden en toekomst van computerspellen, een groot Power Unlimited-archief en nog veel, veel meer.**

UNIEKE INTERFACE

Na maanden van intensieve voorbereiding is de eerste Power Unlimited Power CD-ROM eindelijk af. We scheppen niet graag op, maar geloof ons, het is werkelijk een prachtige CD-ROM geworden. Speciaal voor de PU CD is er namelijk een unieke, science fiction-achtige interface voor Windows ontworpen. Deze interface stuurt je soepeltjes langs alle onderdelen en programma's van de CD. Wat kun je verwachten op de Power CD-ROM?



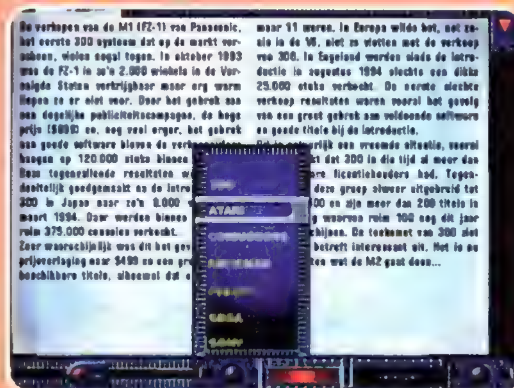
De overzichtelijke interface van de Power CD-ROM database.

GAMES!

In het Games Archief vind je maar liefst acht speelbare demo's van gloednieuwe games. Wat dacht je van de moeder van alle vechtspellen **Mortal Kombat 3**, **Hexen** (de opvolger van Heretic), de Lemmings-variant **Worms**, het uitdagende behendigheidsspel van Viacom: **Zoop**, het 'verslavende' **Endorfun**, **Fade To Black** (zie de review in deze Power Unlimited), het supersnelle **Need For Speed** (ook besproken in deze PU) en **The Riddle Of Master Lu**, een prachtige nieuwe adventure van Sanctuary Woods. Geen slechte deal, hè?

POWER UNLIMITED ARCHIEF

Uitgebreide informatie over (de geschiedenis van) Power Unlimited, gekoppeld aan het grote PU-archief; een overzicht van alle besproken games en verwijzingen naar alle game-tips uit Eeuwig Leven. Wil je weten wanneer Mario Kart is besproken en wat voor cijfer het kreeg, of ben je op zoek naar de Power Unlimited met de cheat-codes voor Dune 2? Je vindt het op de Power CD-ROM!

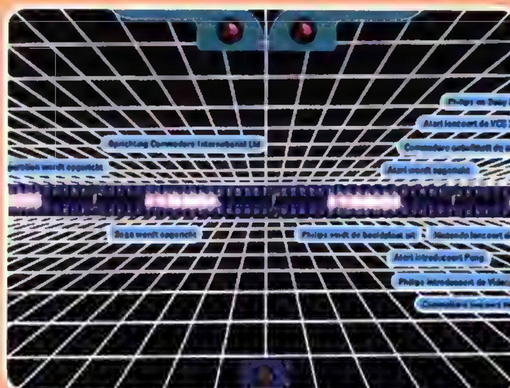


Dat is tenminste eens een leuke geschiedenisles.

GAMES TIJDLIJN

Na maanden van intensieve research en interviews hebben de makers van de CD-ROM een meer dan 120 pagina's tellend overzicht in woord en beeld gemaakt van de geschiedenis en toekomst van de computergame. Je leest alles over de machines van Nintendo, Sega, Sony, 3DO, Atari, Commodore en Philips. Wat was het eerste computerspel en wat staat je in de komende jaren nog te wachten? De Power CD geeft het antwoord. Kortom, onmisbare informatie voor iedereen die wil meepraten over computerspelletjes, een werkstuk over dit onderwerp moet maken of zo maar geïnteresseerd is in games.
En dat is nog lang niet alles. Wil je bijvoorbeeld meer weten over de PU-redactie? Ook dit lees je op de CD-ROM. Aarzel niet en vul de bon in, voor de prijs van f 15,- (exclusief verzendkosten) hoef je het niet te laten.

Hier volgt een overzicht van alle speelbare demo-games op de Power CD-ROM



Wat gebeurde wanneer? De Power CD-ROM biedt ruim 120 pagina's info over heden, verleden en toekomst van de computergames.

MORTAL KOMBAT 3

Na de SNES, Mega-Drive en PlayStation-versies ligt nu ook de PC-uitvoering van Mortal Kombat 3 in de winkels. Met de demo-versie krijg je vast een voorproefje; je kunt twee vechters besturen en tegen elkaar of de computer knokken.



HEXEN

Deze opvolger van de populaire 3D Shoot'm up Heretic belooft een grote hit te worden. De graphics zijn nog vetter, de tegenstanders nog dodelijker. De Hexen preview heeft maar liefst vier volledig speelbare levels.

POWER CD-ROM

Het Grote Gamesarchief & Speelbare Demo's



FADE TO BLACK
Fade To Black is de prachtige opvolger van Flashback. Op pagina 46 en 47 vind je een uitgebreide bespreking van deze knappe shoot'm up. De preview van Fade To Black bestaat uit het volledige eerste level. Met alles erop en eraan!





THE RIDDLE OF MASTER LU
Ver weg in de Orient moet een geheimzinnig raadsel worden opgelost. The Riddle Of Master Lu is een thriller adventure van topkwaliteit. Een spannend verhaal, prachtige graphics en gave video-animaties. Deze speelbare demo bevat maar liefst 240 Mb!

WORMS
Worms van Ocean doet een klein beetje denken aan het aloude Lemmings, maar Worms gaat verder. In Worms heb je twee pieren-teams die elkaar bevechten met vlammenwerpers, fragmentatiebommem, uzi's en zelfs schapen (!?!). Meer weten lees de Worms-preview op pagina 61.

ZOOP
Viacom heeft een grappig behendigheidsspel gemaakt dat zich met geen enkele andere game laat vergelijken. Eenmaal geprobeerd, dan laat Zoop je niet meer los! Je bent gewaarschuwd!

NEED FOR SPEED
Electronic Arts heeft haar snelle race-game voor 3DO omgezet naar het PC-platform. Het resultaat is te lezen op pagina 48 en 49. Gordels om, motor starten en racen maar!

ENDORFUN
Er zouden verborgen mededelingen in deze game zitten en het spelen van Endorfun zou verslavend werken. We vertellen niet of dat werkelijk zo is, want dat moet je zelf maar uitvinden op deze speelbare Edorfun-demo voor Windows.

WORMS

...S OP CD-ROM

CUTTHROAT ISLAND


Effe een paar diertjes aan mijn degen spietsen.

Cutthroat Island is een piratenavontuur. Het spel is gebaseerd op de gelijknamige film die in januari 1996 zal uitkomen met Geena Davis en Mathew Modine. De versie van Cutthroat Island die mij werd toegeschoven was nog niet af maar het ziet er veelbelovend uit.


Morgan heeft naast het potje gepiest.

SCHIPBREUK

Het verhaal over het mystieke eiland Cutthroat, dat zich ten Zuidoosten van Jamaica bevindt, begint in 1619. In die tijd werd het Caraïbisch gebied onveilig gemaakt door piraten die de schepen van de Spaanse koning en andere Europese landen beroofden van hun ladingen goud die weer van de Indianen waren gestolen. Harry Adams was zo'n piraat. Met zijn schip de Sea Devil was hij al een paar maanden onderweg om een flinke schat bij elkaar te verzamelen. Alles verliep soepel. Er waren slechts een paar van zijn mannen tijdens de gevechten omgekomen en de ruimen lagen vol met goud en juwelen. Feestvierend en ladderzat was de bemanning van de Sea Devil op weg naar huis totdat het noodlot toesloeg. Bij Cutthroat Island liep het schip aan de grond. Het eerste wat Harry deed was een veilig plekje zoeken voor de schat. Als enige overleefde hij de verschrikkingen van het dodelijke eiland en werd later door twee van zijn zonen gered met achterlating van zijn schat.


Word je niet onthoofd, dan is er altijd nog drijfzand.

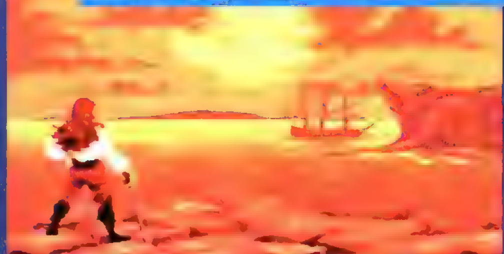
TATTOO

Harry Adams scheurde de schatkaart in drieën en gaf elk van zijn zonen een deel van de kaart. Maar zijn buitenechtelijke zoon Dawg Brown kreeg niets want die was volgens Harry niet te vertrouwen. Dawg was hier zo pissig over dat hij zijn twee halfbroers en zijn vader in koelen bloede afmaakte zodat hij de schatkaart in zijn bezit had.
Tot zijn grote schrik was het derde deel van de kaart niet te vinden en daar komt Morgan, de enige dochter van Harry, om de hoek kijken. Nog voordat hij zijn laatste adem uitblies, vertelde Harry aan Morgan dat het laatste deel van de kaart op zijn schedel was getatoeëerd. Alleen met dit deel kon de schat gevonden worden. Met een scherp mes scalpeerde Morgan vervolgens haar stervende vader en zwoer bloedwraak voor de dood van haar broers en vader.


Kasjwing!

LATIJN

Het enige nadeel van de tekst op het stukje hoofdhuid was dat het in het Latijn was geschreven. Alleen Shaw de Geleerde zou dit kunnen lezen maar die zat weer in de gevangenis van Gouverneur Ainslee die met zijn anti-piraten campagne was begonnen.
'Oké, Shaw bevrijden en op weg naar Cutthroat Island' moet Morgan gedacht hebben. Zo gedacht zo gedaan. Samen vechten Morgan en Shaw tegen de soldaten van de Gouverneur en de handlangers van Dawg. Degens tegen degens, staal tegen staal, de kruitdampen prikkelen de neusgaten en de straten liggen bezaaid met lijken en bloedende lichamen.
Ah, wat was die zeventiende eeuw toch een prachtige tijd. Vrouwelijke piraten en heldendom. Wie heeft er een ti machine voor deze an o en?


Een idyllisch plaatje, nietwaar?

RAPPORT

GRAPHICS	8^4
GELUID	9
ORIGINALITEIT	8^5
SPEELBAARHEID	7^3

▲ Graphics
▲ Mysterieus
▼ Niet echte spectaculair

SNES
Prijs: ƒ 149,95 Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Co,umbia Tristar
Tel. 035-250720

7^8

Veel valt er over het spel Cutthroat Island nog niet te zeggen. Een groot deel van de levels zijn nog niet af of missen een deel maar wat ik heb gezien belooft een spannend spel te worden met een grote verscheidenheid aan gameplay.

THOMAS



VIRTUAL HYDLIDE

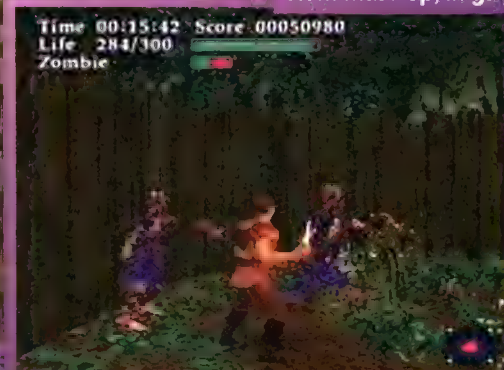
Of ik een recensie wilde schrijven over Virtual Hydlide. En o ja, er was niet echt veel informatie over het spel, eigenlijk alleen de CD zonder hoesje. "Geen probleem", riep ik vrolijk. "Ik kan de Saturn op kantoor gebruiken en er zijn vast wel bladen te vinden die me op weg kunnen helpen". "Ook kan ik altijd nog op internet kijken voor wat informatie". "Nee echt, geen enkel probleem".

Het regent en het waait, ik heb pijn in mijn voeten en ik word bijna plat gereden door een tram. Al de hele dag ben ik op pad en mijn humeur heeft zijn dieptepunt bereikt. Ik loop tijdschriftenhandel nummer zoveel binnen en loop direct naar de dame die achter de kassa staat. "Sega Visions", grom ik terwijl de druppels van mijn cap op de toonbank spetteren. De dame verwijst mij naar de afdeling computerbladen. Twee minuten later sta ik alweer voor haar neus. "Staat er niet tussen", blaf ik tegen de dame. "Dan hebben we hem niet meneer, sorry".
Overal ben ik geweest, iedere tijdschriftenhandel tussen de Van Wou straat en het Centraal Station, American Book Discount, Bijenkorf, computershops en speelgoedzaken. Zelfs bij een drogist op de Nieuwendijk die gamesmagazines bleek te hebben. Maar overal was 't hetzelfde, nergens was dat verdomde blad te vinden. De reden van mijn speurtocht was dat ik nergens anders ook maar het kleinste beetje informatie kon vinden over dit spel. Uiteindelijk maar via internet aan Sega zelf gevraagd. Van hen kreeg ik te horen dat alles wat ik maar wilde weten over Hydlide te vinden was in het blad Sega Visions, wat ze erbij vergaten te vertellen is dat het blad nergens te vinden is.

Wat weet ik eigenlijk wel over dit spel? Nou ik heb het uiteraard gespeeld en het bleek een RPG, ook wel role playing game. Om heel eerlijk te zijn houd ik niet zo van dat gesodemieter met sleuteltjes zoeken en met het geel groene kikkertje praten om het raadsel op te kunnen lossen zodat je een deur open kunt maken waar een spiegel is die je dan weer op moet poetsen met het doekje dat je een half uur eerder eigenlijk had moeten oppakken en...
Het spel begint in een groot open veld en na een minuut of wat lopen gebeurt er pas wat. Een groen hoopje snot komt op me afgeblobt en ik mep hem twee keer met m'n zwaardje en das allus. Weer een pokke end verderop komt er opeens een boom met een boos gezicht op me af en ook die is verdomd snel tot brandhout gehakt. Op de begraafplaats en in het kasteel vond ik nog wat zombies om lek te prikken en zo ging het door tot ik er genoeg van had.


De intro is dik in orde.


Kom maar op, ik ga je heel hard prikken.



Zombie duo in de aanval.


Ook in het kasteel vind je levende doden.


Letterlijk lek geprikt.


Jakkie, vleermuizen.

RAPPORT

GRAPHICS	7,5
GELUID	6,5
ORIGINALITEIT	4,0
SPEELBAARHEID	5,0

▲ Saturn geeft mooi beeld

▼ Oud spel

▼ Weinig aktie

▼ Saai

SATURN
Prijs: f 129,95 Bfr.ca.2340
Fabrikant: T&E Soft
Distributeur: Sega
Tel.035-5286200

5,7

De enige achtergrondinformatie die ik over Virtual Hydelide heb kunnen vinden, is dat het spel al eerder op een andere console is verschenen. Wat mij betreft hadden ze de moeite niet hoeven nemen. Met al die nieuwe technologie lijkt het mij toch interessanter om een spel als Jumping Flash te maken in plaats van oude middelmatige games uit de kast te halen.

BAS



RISE OF THE ROBOTS

De SNES-versie van Rise of the Robots was, en ik citeer Kees, geen kraker maar wel een uitdaging voor vechtersbazen die wel eens wat anders willen. Zou dit het spel zijn dat de CD-i tot knokmachine transformeert?



Crusher doet z'n werk: de Cyborg slopen.



Opgeruimd staat netjes.



Zelfs tegen een heftruck kan ik niet op.

KOELE INTRO

Wie het achtergrondverhaal van Rise of the Robots wil weten, moet het januarinummer van 1995 maar nalezen. Daar vertelt Kees alles over militaire robotfabrikant Electrocorp en het gevaarlijke EGO-virus, dat alle robots een superioriteitscomplex bezorgde.
Interessanter is de intro op de CD-i variant. Fok, wat een vette beat en flitsende graphics! Het ongeveer drie minuten durende filmpje is zonder twijfel de beste intro die ik ooit in een spel heb gezien!

AFKOELEN

Maar daar blijft het dan ook bij. Ik ben dan misschien een beetje ongeduldig van aard maar ik denk dat zelfs een ambtenaar met een overdosis valium hier nog wel zenuwachtig van zou worden! Telkens als je met het spel begint, krijg je een soort datascherm te zien dat tergend traag opbouwt en niet weg te krijgen is. En mag je dan eenmaal spelen, dan is de bediening (die van maar liefst twee knoppen gebruik maakt!) zo beroerd dat je spontaan met zware objecten naar je TV gaat smijten. Ik bespaar je verder de details van dit 'vechtspel' en ga even buiten afkoelen!

Zware, hele zware, maar prachtig vormgegeven shit. Niet te spelen op de CD-i en daarom trek ik bij hoge uitzondering drie punten van het rapportcijfer af.

BJORN



RAPPORT

GRAPHICS	9^0
GELUID	9^0
ORIGINALITEIT	6^0
SPEELBAARHEID	0^1

- ▲ Koele graphics en heftige soundtrack
- ▼ Traag
- ▼ Nada aktie
- ▼ Hoezo 'vechtspel'

CD-I
Prijs: ƒ79,95 Bfr.ca.1440
Fabrikant: Mirage
Distributeur: Philips
Tel.06-8406

3

R E V I E W

MONTY PYTHON
Invasion from the Planet Skyron

Het universum is ziljoenen kilometers groot, bevat triljoenen sterrestelsels met biljoenen planeten. Maar van alle planeten is de Aarde het groenste en het behaaglijkste. Vandaar dat snode buitenaardse wezens het op dit kleine planeetje hebben gemunt!

COMPLETELY DIFFERENT

Zo op het eerste gezicht is de Invasion from the Planet Skyron 'something completely different'.
Het heeft bijvoorbeeld niets te maken met een invasion van welke soort dan ook. Het heeft meer te maken met de absurde humor die bekend is bij Monty Python fans.
Je loopt met een groepje gekken door negen levels, op de voet gevolgd door het score-schaap die, je raadt het al, de score bijhoudt. Je hebt negen 'levels' maar geen bepaalde volgorde. Telkens als je het spel opstart, kom je in een andere level terecht. Je hoeft ze ook niet echt uit te spelen, want als je tien minuten niets doet ga je automatisch naar het volgende level.

CLIPS

Waar het spel wel om gaat is om zoveel mogelijk van de clips van Monty Python te bekijken. Je krijgt stukjes te zien als je puzzels oplost, bepaalde dingen doet in een level of gewoon, zomaar ineens tussendoor, als een soort reclameblok.



Op pad met het score-schaap.



Lekker jonge meisjes in elkaar slaan.

RAPPORT

GRAPHICS	8^7
GELUID	8^8
ORIGINALITEIT	9^5
SPEELBAARHEID	6^5

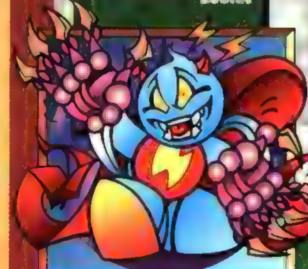
- ▲ Monty Python!
- ▲ [illegible]
- ▼ Niet echt een game

CD-I
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca.1440
Fabrikant:
Daedelus Automation B.V.
Distributeur: Philips
Tel.06-8406

8^4

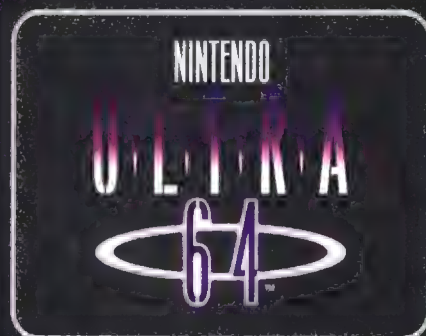
Invasion... is meer een soort interactieve verzameling 'best of' Monty Python clips en grappen dan een spel. De spelletjes of puzzels die je moet doen, mogen de titel 'game' niet dragen maar de humor tijdens of na het spelletje is top. Een aanrader voor alle Monty Python fan!

BJORN



Ik wacht nog wel even...





"Om werkelijk fantastische spellen te kunnen maken, zijn snelheid en rekencapaciteit doorslaggevend. De Ultra 64 is de eerste spelcomputer met een échte 64 bits processor, die de krachtigste en snelste is op de markt".

Shigeru Miyamoto, verantwoordelijk voor alle ontwikkelingen op het gebied van de Ultra 64.

De Nintendo Ultra 64 komt in de eerste helft van 1996. Dus nog even geduld...

THE BITMAP BROTHERS COMPILATION

Speedball 2.

Xenon 2.

Gods.

Cadaver.

Magic Ball.

We doen een stapje terug in de tijd. De Brothers van Bitmap hebben hun greatest hits op CD-ROM gezet, gewoon omdat... Ja, waarom eigenlijk? Hoe dan ook, zes games op een CD kan nooit kwaad.

CADAVER

Welkom bij Cadaver, Cadaver - The Payoff, Gods, Magic Pockets, Speedball 2 en Xenon 2.

Cadaver is een 3D adventure dat je van oorsprong in de arcade kon spelen. Je speelt als de held Karadoc en de bedoeling van het spel is de slechte [illegible] naar Dianos te doden. Onderweg moet je allerlei puzzels oplossen en voorwerpen vinden en manipuleren. De controls zijn nogal [illegible] gewikkeld en daarom is het raadzaam om de handleiding van het spel goed door te nemen. Om dit gemakkelijker te maken is er een Nederlandstalige handleiding van alle spellen bijgevoegd. In het vervolg van het spel Cadaver - The Payoff onderzoek je een dorpje waar het verdacht stil is.

GODS

In Gods speel je een echte held die een dealtje heeft gesloten met de goden. Je moet de bewakers verslaan van de stad die eens de Zetel der Goden was en als tegenprestatie mag je dan gezellig in de Olympus-commune komen wonen. Daarvoor moet je vier levels doorploegen die ieder weer opgesplitst zijn in drie delen. Gods is misschien iets te makkelijk voor de gamers van vandaag, maar dat geeft niets. Het is vooral leuk om te spelen als je alleen gebruik maakt van de PC speaker, dan is alles even 'net als vroeger'.

MAGIC POCKETS

Magic Pockets is een zeer gemakkelijk platformspel dat als doel heeft alle Bitmap Kid's Toys terug naar huis te brengen. Het spel bestaat uit vier levels die ieder uit verschillende delen bestaan. Ook de Bitmaps zelf begrijpen achteraf dat Magic Pockets [illegible] wel makkelijk is. Om dit nog eens te benadrukken en om [illegible] te voorkomen, hebben ze alvast alle passwords in de handleiding afgedrukt.

SPEEDBALL 2

Voetballen in space kun je met Speedball 2 doen. Dit spel houdt echter veel meer in dan een simpel partijtje baltrappen. Je kan van alles met de spelers doen, bijvoorbeeld de individuele capaciteiten van de spelers verbeteren of je werpen op het management van het team. Speedball 2 wordt geheel bestuurd door het toetsenbord, waarbij de meeste toetsen wel een functie hebben, dus een lijstje met de controls naast de computer is geen overbodige luxe.

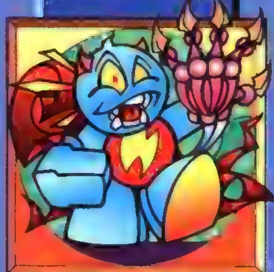
XENON 2

Xenon 2 is een space shoot'm up en tenzij je net geboren bent ben je wel bekend met het concept: rondscheuren in een spacetuigje waar je bovenop ligt schieten op aanstormende vlammetjes, rondjes en andere rare spacedingen.

POWER TIP

The Bitmap Brothers Compilation is gewoon een reisje naar het verleden van de gaming industrie. Als je alleen van het nieuwste van het nieuwste houdt, moet je het beslist niet kopen. Ben je iemand die het 'oude' wel kan waarderen, dan is het beslist de moeite waard.

LAURA



RAPPORT

GRAPHICS	6°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	6°

Niet leuk als je niet van oud houdt

Leuk als je van oud houdt

PC CD-ROM

Prijs: NNB Bfr.ca. NNB
Systeemeisen: 386, 1 Mb RAM, dos 5.0, VGA kleur, joystick, geluidskaart.
Fabrikant: Bitmap Brothers
Distributeur: NNB
Tel. NNB

6

PRIMAL RAGE

Kees prees in september Primal Rage voor de MegaDrive de hemel in. Michael verwees het spul voor de SNES in oktober naar de prullenbak. Nu is het mijn beurt met de PC-versie: botte dino-kracht versus ruwe rekenkracht. Dames en heren van de jury, wie mag door naar de volgende ronde?

DE BULLSHIT

Vechtende dino's? Prima. Prehistorische achtergrondgraphics? Logisch als het om mattende dino's gaat. Tovenaars, goden, een vernietigde Aarde en een herboren Aardt? Excuse me, maar mag ik dat een bullshit verhaaltje noemen dat er voor het spel zelf geen moer toe doet? Ja, mag het? Goed, gaan we door naar het volgende onderdeel.

DE BEELDEN

Iedereen zal begrijpen dat een grote dino meer bloed in z'n lichaam heeft dan bijvoorbeeld een muis. Iedereen die Jurassic Park heeft gezien, weet ook dat dino's best graag mensen eten. De makers van Primal Rage weten ook dat ouders liever niet geconfronteerd worden met dit soort feiten. Dat moet er de reden voor zijn dat de speler naar keuze de Gore van dit spel kan uitzetten. Geen bloed, geen menseneterij en geen fatalities.
Jawel ouders, wij hebben alleen het allerbeste met uw kinderen voor. Wilt u nu zo vriendelijk zijn om terug te keren naar uw journaaluitzendingen? Dan kunnen uw brave kinderen weer gewoon doen, en bloed laten vloeien waar bloed hoort te vloeien.

DE GELUIDEN

Sinds die overbekende dinofilm weten velen wat prehistoriologen al langer wisten: vogels stammen zo'n beetje af van dinosaurussen, maar dinosaurussen klonken zo'n beetje als vogels. Waarschijnlijk zijn ook de makers van Primal Rage hiervan op de hoogte, maar nog beter weten zij dat oerbrullen en schreeuwen meer tot de verbeelding spreken van de gemiddelde vechtspellenspeler. Geen probleem zolang er maar geen misverstanden over bestaan waarom sommige dingen klinken zoals ze klinken. Jawel ouders, zo steken ze er nog wat van op ook!

DE VECHTERS

Geen van de Primal dino soorten heeft ooit werkelijk bestaan, maar daar zal natuurlijk niemand wakker van liggen. Stuk voor stuk zijn het prima beestjes met een ontroerende voorliefde voor bloederige beten en strakke staartslagen.
Ook hun special moves en fatalities mogen gezien worden, maar dat laatste uiteraard alleen in aanwezigheid van spelers die hun joypad of desnoods toetsenbord tot in de puntjes beheersen.

DE MACHINE

Op de Pentium is de game werkelijk razendsnel, en kunnen de Primals de gekste toeren uithalen zonder dat het beeld ook maar een moment hapert. Maar ook op 'mindere' machines zoals een 486-33 hoeven de primitieve helden zich nergens voor te schamen. Veel belangrijker is eigenlijk dat er op de PC een goede joypad zit aangesloten die de arcade-ervaring compleet kan maken.

POWER TIP

Vertigo's fatality: Home en End ingedrukt houden, dan twee keer naar achteren, een keer naar beneden, een keer naar voren.

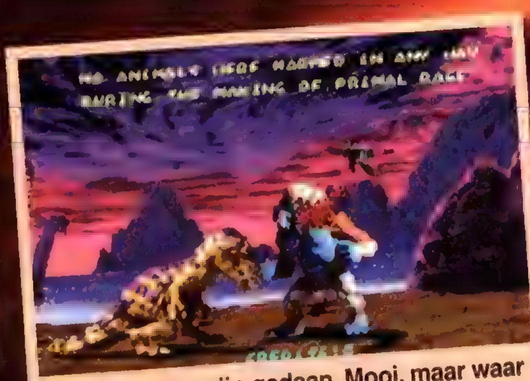


Toch waren het overwegend graseters.

Ik deed niks, hij ging zelf liggen, echt waar.



Hatsjoe!


Geen beesten pijn gedaan. Mooi, maar waar komt dat bloed dan vandaan?



Oei, die kinderen kan hij nu wel vergeten.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁸
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	6⁹
SPEELBAARHEID	9²

▲ Snel
▲ Wild
▲ Bloederig
▼ Achtergrondmuziek sucki

Eigenlijk wel een buitengewoon goed vechtspel. De PC-versie doet in niets onder voor de andere systemen: het is snel, het is wild en het is bloederig. Van dit soort beat'm ups zijn er nog steeds te weinig voor de PC.

BEN



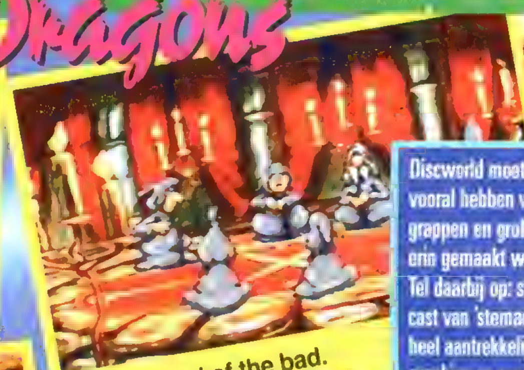
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: 486-33, 4 Mb RAM, 2-35 Mb schijfruimte. Muis, joypad en geluidskaart aanbevolen.
Fabrikant: Time Warner
Leverancier: Computer Collectief
Tel. 020-622357

8⁰

DISCWORLD
The Trouble With Dragons


Een typisch toverboekje.


Donkere wolkjes pakken zich samen.


Brotherhood of the bad.


Ik ben gek op pannekoeken.


Wijze oude mannen. Niet dus.

Ruim een half jaar geleden bespraken we Discworld voor de PC. Een bijzonder aardig spel dat dan ook een vette acht scoorde. En yep, ook op de PlayStation is het een heel leuk spel.

DRAKEN

De een of andere vage brotherhood heeft draken opgeroepen en die in de stad losgelaten. Je begrijpt dat de bewoners van Discworld er veel last van ondervinden. Maar waarom nu juist Rincewind een poging moet wagen om van de draken af te komen is een raadsel. Want volgens Rincewind bestaan draken alleen als je erin gelooft. En dat Rincewind niet in draken gelooft, mag duidelijk zijn.

GERRRRR...

Het spel begint al goed met een vreselijk gesnurk van de slapende Rincewind. Gelukkig maakt een klop op de deur aan het gesnurk een einde. De Arch Chancellor wil Rincewind spreken. Van hem verneemt Rincewind dat de Unseen University iets aan het drakenprobleem moet doen. De reden waarom de universiteit daar iets aan moet doen is een zeer eenvoudige. Als iemand anders er de credit voor krijgt zouden de heren professoren wel eens niet meer op diners getrakteerd kunnen worden en dat zouden we niet willen, toch?

TERRY RULES

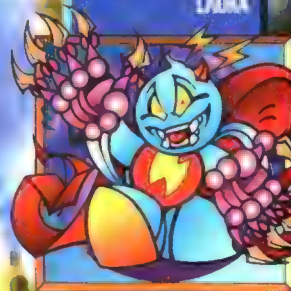
Het adventure spel Discworld zit barstensvol met puzzels, sommige zijn makkelijk en sommige zijn een onderdeel van grotere puzzels. Deze grotere puzzels zijn bijna op zichzelf staande adventures. Het geeft je in ieder geval wel het gevoel dat je ergens naar toe werkt.
Je kunt bepaalde aanwijzingen uit de boeken over Discworld van Terry Pratchett halen maar voor het oplossen van het adventure hoef je de boeken niet gelezen te hebben. Nu we het toch over de geestelijke vader van Discworld hebben, wees gerust: Terry Pratchett heeft zelf meegewerkt aan het spel. Je hoeft dus niet bang te zijn dat het spel, zoals zo vaak gebeurt, slechts losjes gebaseerd is op...

LUGGAGE

Het inventory gedoe dat in de meeste spellen een lelijke balk onder of boven in het scherm geeft, is in Discworld mooi opgelost. De inventory loopt in de vorm van een veelvoetig koffertje netjes met Rincewind mee. Subliem in z'n simpelheid, en reuze handig in het gebruik.
Er staat heel veel informatie over Discworld en Terry Pratchett op het Internet. Je kunt interviews lezen, demo's downloaden, t-shirts bestellen en Discworld MUD's spelen. Ook staan er op de verschillende games-pagina's reviews en walkthroughs. Als je de demo downloadt houd er dan rekening mee dat die slechts twee schermen groot is. De demo is misschien wat aan de kleine kant maar het geeft je in ieder geval wel een idee hoe geweldig dit spel is.

Discworld moet het vooral hebben van de grappen en grollen die erin gemaakt worden. Tel daarbij op: sterke cast van 'stemacteurs', heel aantrekkelijke graphics en een bizar verhaal. Need I say more?

LAURA



RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	8°

- Heel mooi
- Mooie graphics
- Fraaie inventory

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2160
Fabrikant: Psychnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-250720

8

POWER TIP
De bezem kan in de eetzaal omgeruild worden voor de staf van de magiër in de

POWER TIP
Met de bezem krijg je bagage van de kast.

FLY THE BEST...
FIGHT THE BEST

FIGHTER DUEL

TWO PLAYER MODEM OPTION

Prijs: ƒ 99,95

- KEUZE UIT 8 COMPUTER-GESTUURDE VIJANDEN
- 8 LEVELS
- SUPERSNELLE ACTIEGAME MET REALISTISCHE VLUCHTSIMULATOR
- KEUZE UIT 13 HISTORISCHE GEVECHTS-VLIEGTUIGEN

Nu te koop
PC CD-ROM



PHILIPS

EEUWIG

Tips voor de feestdagen: aanstonds staan de mannen met de witte baarden weer voor de deur. Gekleed in malle rode pakjes zullen ze je weer proberen wijs te maken dat ze van alles over je hebben opgeschreven in grote dikke boeken. Geloof ze niet! De echte goede mannen gebruiken al sinds de vroege jaren tachtig tekstverwerkers en databases om ieders verloren en gewonnnen games te noteren. Geloof ze niet, maar accepteer wel hun gulle gaven. Laat je echter niet zomaar iets in de handen stoppen. Als er geen stekker aan je sinterklaascadeau zit, geef het dan terug. Als je kerstcadeau niet interactief is, laat het dan met rust. Enne, als je tijdens de kerstvakantie iets nuttigs wilt doen, stuur ons dan de tip van de maand en win een gratis spel naar keuze. Zo, en nu opgedonderd feestklazen tijd voor een New Game...

Surprise, surprise: ons postadres

Power Unlimited
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

Verrassing: ons e-mail adres

power@euronet.nl

Cadeautjes van de console-bazen: codes voor telefonische hulpverlening

Nintendo Servicelijn
(ƒ 1,- p/m)
06 - 90490444

Sega Megaphone
(ƒ 1,- p/m)
06 - 34033034

FX FIGHTER

PC

Wat gevarieerde moves van Maarten uit Lobith en Matthijs uit Enter. De beide heren voegen er nog aan toe dat als je een wereld moet kiezen uit het zonnestelsel, je omhoog moet drukken om de wereld te vergroten of omlaag om de wereld te verkleinen. Wat het nut daarvan is? Hoe groter de planeet des te meer verlies zal je tegenstander lijden...

- f = naar voren
- b = naar achteren
- d = naar beneden
- u = omhoog
- p = punch
- k = kick

Ashraf
- Back break throw: F, D, P/D+P
- Energy push: F, D, F+F
- Fireball: B, F+F
- Heavy uppercut: B, P

Sheba
- Heavy claw slash: B, P
- Jumping spin kick: B, F+K
- Frank en Steiner: F, F, K
- Heavy claws: P, P

Kiko
- Knee throw: B, D+P
- Triple kick: K+K
- Two fisted punch: F+P
- Throwing star: B, F+P

Jake
- 2 punch kick: F, B+P
- Face pounder: F, F+P
- Shoulder charge: F+P
- Twisting uppercut: B, F+P

Venam
- Swipe punch: F, P
- Knee Strike: B, K
- Twirling punch: F, B,P
- Poison spit: B, F, P

Magnon
- Forward elbow: F+P
- Roll attack: D, F+P
- Mid kick: F/D+K
- Lava breath: B, F+K

Cyben
- Blastoff throw: U+P
- Rotor arm attack: F, F+P
- Rocket punch: B, F+P
- Roundhouse kick: D+K

Siren
- Levitation throw: U+P
- Back throw: B/D+P
- Knee to groin: F+K

THE 7TH GUEST

PC

Tom uit Nijverdal City weet dat heel veel mensen dit spel hebben en daarom stuurt hij deze tip. Beste Tom, namens heel veel mensen: bedankt.

Tik als je het spel start, bij het eerste keuzemenu:

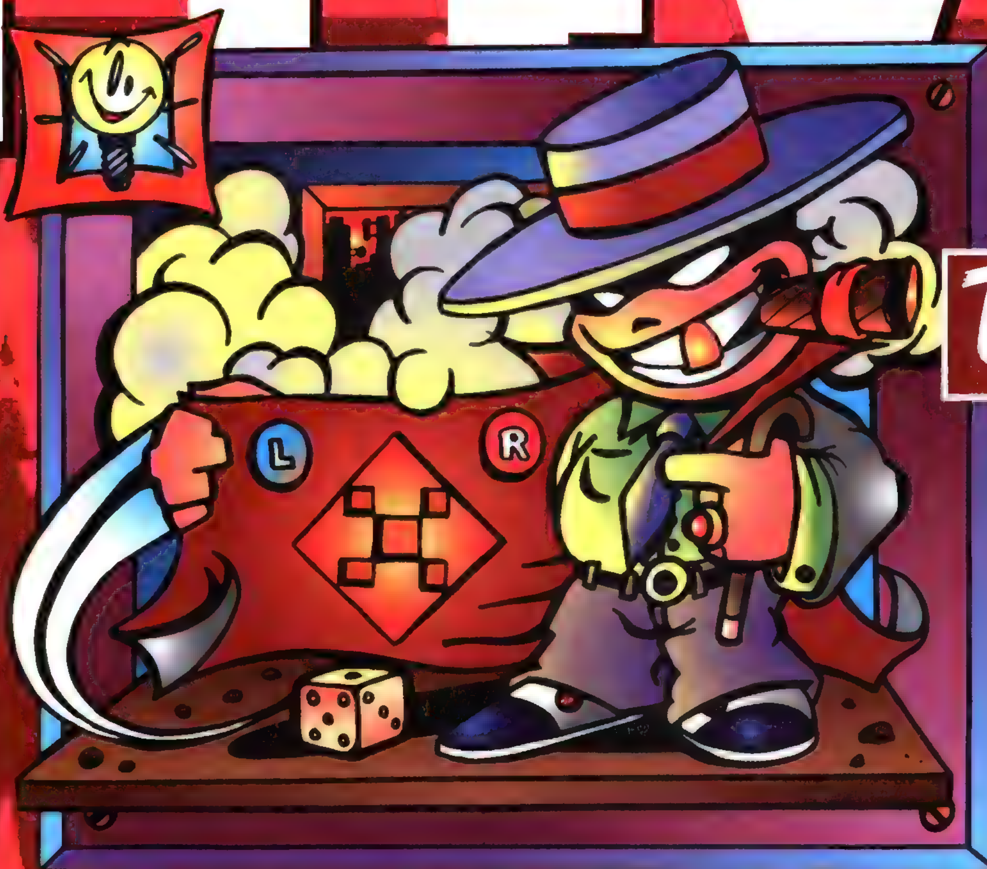
Zaphod Beeblebrox (met de hoofdletters en de spatie). Klik nu op een van de vier hoeken van het keuzebord. Je krijgt nu een keuzemenu met alle verschillende delen van het spel.

Om de mensen nog wat verder op weg te helpen schreef Tom in zijn brief ook nog de oplossing van twee puzzels.

- De puzzel in de telescoop in de studeerkamer:
  THERE IS NO POSSIBLE WAY
- De puzzel op het roze bed: (de volgorde van de sterretjes is belangrijk)
  THE*SKY*IS*RUDDY*YOUR*FATE*IS*BLOODY
  1 2 3 4 5 7 6



LEVEN



Tip van de maand

BATMAN AND ROBIN

SNES

Wat sommige mensen al niet doen om te bewijzen dat ze hun tips zelf hebben gevonden en dat ze nog kloppen ook. Neem nou bijvoorbeeld Nils uit Leiden. In z'n vrije tijd is hij behalve gamer ook nog eens fotograaf. Dat combineerde hij heel handig door ons zelfgenomen foto's van zijn levelcodes toe te sturen. Zoveel liefde voor het gamingvak, dat moesten wij gewoon belonen met een gratis spel. Plezier ermee, Nils.

- . betekent niets invullen.
- B● betekent blauw rondje invullen
- G▲ betekent groene driehoek invullen
- R■ betekent rode vierkant invullen

Level 2
- eerste regel: ., G▲, B●, B●
- tweede regel: B●, B●, B●, .
- derde regel: R■, ., G▲, .
- vierde regel: G▲, R■, B●, .

Level 3
- eerste regel: B●, ., R■, R■
- tweede regel: G▲, ., B●, R■
- derde regel: ., R■, ., .
- vierde regel: R■, ., R■, G▲

Level 4
- eerste regel: ., R■, ., .
- tweede regel: R■, ., G▲, .
- derde regel: G▲, ., G,▲ R■
- vierde regel: G▲, R■, ., R■

Level 5
- eerste regel: G▲, G▲, R■, .
- tweede regel: R■, ., ., B●
- derde regel: G▲, ., B●, R■
- vierde regel: R■, ., ., R■

Level 6
- eerste regel: B●, ., R■, .
- tweede regel: G▲, ., R■, G▲
- derde regel: G▲, R■, R■, R■
- vierde regel: R■, R■, R■, G▲

Level 7
- eerste regel: G▲, G▲, G▲, R■
- tweede regel: R■, ., ., G▲
- derde regel: B●, ., R■, .
- vierde regel: B●, ., ., R■

Level 8
- eerste regel: ., ., B●, B●
- tweede regel: B●, B●, B●, B●
- derde regel: ., ., ., R■
- vierde regel: R■, R■, ., .

WARIO-BEAST

GAME BOY

Wouter uit Mechelen, België stuurde de **levelcodes** naar ons toe. Wij sturen hem bij deze onze dank terug.

Gespeeld met Wario:

Level 1
- 1-2: 6007
- 1-3: 4778
- Bosslevel 1: 1415

Level 2
- 2-1: 5849
- 2-2: 0164
- 2-3: 0362
- Bosslevel 2: 9653

Level 3
- 3-1: 1048
- 3-2: 4628
- 3-3: 3710
- Bosslevel 3: 8282

Level 4
- 4-1: 2514
- 4-2: 1543
- 4-3: 2134
- Bosslevel 4: 4780

Level 5
- 5-1: 9091
- 5-2: 0105
- 5-3: 4092
- Bosslevel 5: 6271

Level 6
- 6-1: 4163
- 6-2: 0160
- 6-3: 7689
- Bosslevel 6: 8169

Level 7
- 7-1: 4881
- 7-2: 2077
- 7-3: 5296
- Bosslevel 7: 0117

Level 8
- 8-1: 4185
- 8-2: 6381
- 8-3: 0930
- Bosslevel 8: 8513

Om de codes te krijgen om met Bomberman te spelen moet je de code van het desbetreffende level omdraaien.
- Dus voor Wario: 6007 voor Bomberman 7006

DEMOLITION MAN

3DO

Niet alleen ik wil bloed zien maar iedereen wil dat, moet Peter uit Hummelo hebben gedacht toen hij deze tip opstuurde:
- Houd de rechter shift knop ingedrukt tijdens het titelscherm en draai de controller met de klok mee totdat je bloed ziet spetteren op het scherm. Pauzeer het spel tijdens het spelen en druk op: L, A, OMHOOG, BENEDEN, R, OMHOOG en houd B ingedrukt totdat de passwordbar verandert. Door op omhoog en naar beneden te drukken kun je levels selecteren. Er zitten ook Doom-achtige levels tussen.

AFTERBURNER 3

SEGA CD

- **Sneller vliegen:** zet de view mode tijdens het optiescherm op Cockpit en de Rolling mode op Free. Maak als je bent opgestegen een draai van 45 graden, daarna vlieg je een stuk sneller dan daarvoor.

NIGHT TRAP

SEGA CD

- Als je het spel helemaal hebt uitgespeeld en je ziet de woorden: 'In memory of Stephen D. Hossefield' druk dan op: OMHOOG, A, A, A, A en A. Je komt in een verborgen sequence terecht.

WOLFENSTEIN

MACINTOSH

Tik:
- mccall: levelskip
- burger: wapens
- wowzers: ammo
- seger: per level alle sleutels

EEUWIG

Walkthrough Full Throttle

PC

(TWEEDE EN LAATSTE DEEL)

Je komt nu bij de Corley Motors fabriek, heilige grond voor Ben. Ga naar beneden in de souvenir-winkel. Kijk naar het t-shirt en wacht tot de man zich omdraait voordat je het konijntje pakt. Rij nu naar de Vulture's hideout (linksmidden op het scherm). Gebruik het konijntje op het mijnenveld. Het konijn explodeert en er valt een batterij uit. Pak het batterijtje op en ga terug naar de souvenir-winkel. Gebruik de batterij op de groene radiografisch bestuurbare auto. Rij met het autootje naar boven en door de draaideur. Pak de hele doos met konijnen. Ga terug naar het mijnenveld. Gebruik de konijnen (een voor een) op het mijnenveld. Als er een konijn ontploft, loop dan eerst over het stukje dat het konijn gelopen heeft voordat je een ander konijn neerzet. Doe dit net zolang totdat je de overkant hebt gehaald.

IN BRAND

De Vulture's zijn niet echt blij om je te zien en je eindigt hangend tussen vier motoren. Zeg de juiste dingen zodat je niet in vier delen eindigt. Zeg: Let me go or else, I'll call you names, Diapered dynamo. Nu zal Moe de foto's ontwikkelen en je geloven. Er wordt een plan gesmeed om mee te doen aan de Demolition Derby. Gebruik de pijltjestoetsen om de auto te besturen. Onder de linker schans staat een bruine auto, plet deze door over de schans te rijden. Duw nu dezelfde bruine auto over de rechter schans. Nu kun je de blauwe auto pletten. De botsing met Moe gaat automatisch. Als je in brand staat, loop dan naar de deur. Je wordt nu door de blauwe auto op de rode auto gejaagd. Als de blauwe auto je ramt, ga dan op de blauwe auto staan. Rij mee tot het vuur en spring erin.

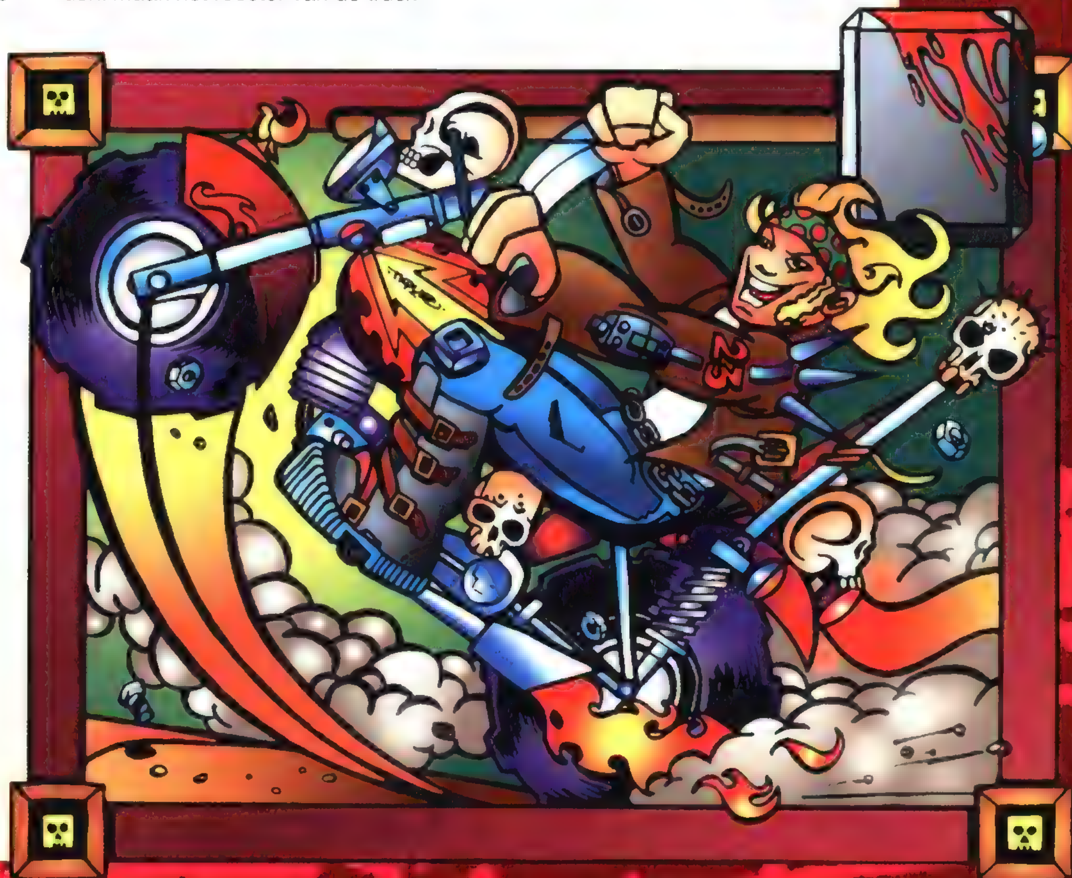
GOED GESPREK

Heb een goed gesprek met Moe en ga naar het complex achter de fabriek. Daar zijn verschillende plaatsen op de muur waarop 'wall' aangegeven wordt. Trap op de tweede plek laag op de muur als de meters stil staan. Ga de geheime gang in. Gebruik de kluis en vul de code 154492 in (de code staat ook op de motoronderdelen die bij de muur liggen). Er komt een pilaar omhoog waar het testament van Malcolm Corley en een kaart in zit. Ga naar de volgende kamer en gebruik de kaart in het metertje. Ga de kamer binnen. Zet de linker hendel helemaal omlaag en de rechter hendel helemaal omhoog. Ga naar de kamer ernaast. Gebruik de foto's op het witte vlakje.

GOODBYE RIPBURGER

Met dit stuk van het spel moet je niet te lang wachten in verband met de tijdlimiet die er op zit. Ripburger gaat er vandoor in een grote gele truck. Ben en Moe worden door hem aangereden. Maak het rooster van de truck open. Open dan de klep boven het rooster, pak meteen de stok van Ripburger. Stop de stok in de ventilator. Gebruik het bandenijzer op de laatste benzineslang. Ga in het vliegtuig van de Vulture's. Loop naar boven naar het controle paneel. Gebruik de TV. Klik als eerste op Take off, dan op Post Take off, vervolgens op Gear en als laatste op Raise Gear. Het landingsgestel wordt nu ingetrokken. Ga terug de truck in. Gebruik de TV en klik eerst op 'Main menu' en dan op 'Defense menu' en vervolgens op 'Machine guns'. Klik dan op 'control' en als laatste op 'System off'. Dan is het goodbye Ripburger. Ga het vliegtuig in en loop een stuk door naar rechts. Daar staat jouw motor. Ga op de motor zitten en geef gas. Kijk en geniet van de eindbeelden.

Met dank aan Peter uit Lithoyen, Johan uit Heeswijk-Dinther en de 11-jarige Chris uit Whatever.



LEVEN

MEGADRIVE

SYNDICATE

Passwords

- Level 2: LXEVTZHG
- Level 3: 7MMQC7863T
- Level 4: CAG0VMMV0461
- Level 5: FLD593G045W1K
- Level 6: VHW7DK6001X0K
- Level 7: 08Y7W26001XG3
- Level 8: F4X93K6001XQB
- Level 9: Z2BAAR6001XQ3
- Level 10: 4XFAQB60011XQ7



DYNABLASTER

GAME BOY

Gebruik de volgende code om naar Faria te gaan:

- 35NPSDJD

Rory uit Boven-Leeuwen geeft daar bovenop de codes voor een aantal dorpen:

- zesde dorp: LM884.K1
- zevende dorp: SMNN4.X
- achtste dorp: SMNPS.XP

SIMCITY 2000

PC

Oeps, we hebben een foutje gemaakt en nu is Marcel uit Bodegraven heel erg teleurgesteld in ons. We hebben een Simcity 2000 tip verkeerd afgedrukt en Marcel had die ons notabene al in 1994 opgestuurd. Voor de goede gang van zaken drukken we de tip nog eens af, maar dan goed. Kun je ons vergeven Marcel? Ja toch? Pretty pretty please?

- Maak een nieuwe stad, voordat je gaat bouwen of vlak erna tik je twee keer fund. Beantwoord beide vragen met yes. Je leent dan twee keer geld tegen 25 procent rente. Ga naar het bond overzicht en kies issue bond. Kies weer yes en je hebt een lening met een rente van ruim -15000 procent. Hierdoor krijg je elk jaar ongeveer 1,5 miljoen. Als je echt gierig bent, doe dan ook nog even twee keer repay bond; yes.

DREAMWEB

PC

Kasper uit Barendrecht zou heel graag Generaal Sterling vermoorden, maar hij stuitte op een klein probleem: een doorgeslagen stop. Aangezien we liever niet willen dat dit goed doordachte (moord)plan mislukt zullen we Kasper een handje helpen.

- Vanaf de binnenkomst in de TV-studio doe je het volgende: loop zoveel mogelijk naar rechts, loop vervolgens naar beneden totdat je bij het teken komt dat op de vloer geschilderd is. Ga naar links en gebruik het geweer op de barrière die je tegenkomt. Onderzoek en gebruik de 'controls' achter het raam bij de barrière. Loop naar links en dan omhoog de TV-studio in. Pak het blad dat op het bureau van de receptioniste ligt en laat het vallen. Pak dan de sleutel voor de 'storeroom'. In de TV-studio ga je eerst naar links en dan naar beneden naar de 'storeroom'. Gebruik de sleutel op het slot en ga naar binnen. Onderzoek de stoppenkast. Om de stoppenkast te openen gebruik je de schroevedraaier uit de inventory. Pak de stop en verwissel deze stop met de doorgeslagen stop.

Geen dank Kasper, dank liever Nathan uit Hattem. Hij wist per slot van rekening het antwoord. By the way Nathan, de groeten terug van Angel.

WOLFENSTEIN 3D

SNES

Johan uit Boxmeer trok zijn shotgun, spitste zijn oren en kwam met de volgende tip voor goedhorenden op de proppen: Volgens de handleiding van het spel maken de mutanten geen geluid, Johan heeft echter het volgende ontdekt: als je het geluid van de TV wat harder zet als je voor een deur komt te staan, dan hoor je een zachte tik als er een mutant achter staat. Hierdoor weet je dat je na het openen van de deur meteen moet gaan schieten. Goed opgelet Johan, al komen wij altijd schietend een kamer binnen.

SOLAR JETMAN

NES

Beste jeweetwelwiejebent, om het je niet nog moeilijker te maken zullen we je naam niet noemen. Dat je moeder de passwords heeft weggegooid is al rampzalig en beschamend genoeg. Maar weet je, laatst was Ed op de redactie aan het opruimen en wat denk je dat hij heeft weggegooid?? Precies, al onze Solar Jetman passwords. Na Ed te hebben gekielhaald (onder het gebouw door, best een lastig karwei), herinnerde hij zich echter nog één cheat, en wel een voor extra levens.

- Vul bij het password scherm allemaal Q's in en je begint in een bonuslevel met tien extra levens.

LAST ACTION HERO

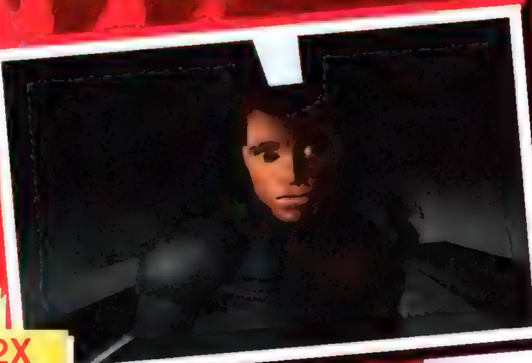
SNES

Dirk uit Zaandam heeft een heel handige tip om Arnold weer op krachten te laten komen:

- Ga in level 1 vlak achter de eerste politieauto staan en sla dan twintig keer in de lucht. Zorg er wel voor dat je vuist ongeveer boven het achterlicht uitkomt.
- Als de cheat werkt, hoor je een knal. Mocht je geraakt worden in het spel, druk dan op R en je kracht vult zich vanzelf weer aan. Dirk schrijft er nog bij dat deze cheat onbeperkt werkt.

CREATURE SHOCK

PC



De naam is Paul. De woonplaats is Nijmegen. De hobby? Creatures Shocken, wat anders. De 'code' geeft toegang tot alle vier de secties van het spel door handig gebruik te maken van het programmaatje debug.exe, dat in elke goede MS-Dos versie zit. Ga naar de hoofddirectory van het spel en tik:

- DEBUG CREATURE.SET [enter]
- L [enter]
- E 0108 03 [enter]
- W [enter]
- Q [enter]

GHOSTBUSTERS

MEGADRIVE

- Onschendbaar ben je op de trappen.
- Om de boss van level twee te verslaan, moet je in de rechter hoek gaan staan en bubbles blijven schieten.
- Schatten kunnen eeuwig meegaan als je ze oppakt, naar achteren gaat en weer terug gaat naar waar de schat lag, ze blijven terugkomen.

DOOM

32X

Komen jullie er niet uit zonder God-mode?? Nou, jammer dan!! Oké, oké, geintje. Hier is ie, ingezonden door Volkan, PU-ambassadeur voor de regio Houten. Zie je later Volkan.

- Pauzeer het spel en druk X, Z, MODE en tegelijkertijd OMHOOG in. Herald uit Neede voegt hier de code voor wapens en sleutels aan toe: Pauzeer het spel en druk A, C, MODE en tegelijkertijd OMHOOG en START in.

EFUWIC

GOLDEN AXE

MasterSystem

- **Extra continues:** als je alle continues hebt verloren, druk dan tegelijkertijd op: SCHUIN NAAR BOVEN, LINKS en KNOP 1

MegaDrive

- **Levelselect:** druk tijdens het player select screen tegelijkertijd op: RECHTS, SCHUIN NAAR BENEDEN, B, en START. Voor extra credits druk je tijdens het player select screen op: RECHTS, SCHUIN NAAR BENEDEN, A, C, en START.

GOLDEN AXE II

MegaDrive

- **Maximale magic:** houd de A-knop ingedrukt tijdens een gevecht met de monsterbaas. Laat de A-knop pas los als je de bonus stage in gaat. Pas op, want te veel magic laat het spel bevriezen.

THE DAEDALUS ENCOUNTER

PC

In zijn review van Star Trek TNG vroeg Ben zich af waar Miles O'Brien is gebleven. Hans uit Eibergen merkt terecht op dat O'Brien halverwege het op een na laatste seizoen van baan is veranderd en nu op het ruimtestation Deep Space 9 werkt. Daarom is het logisch dat hij niet in het spel verschijnt, vindt Hans. Oké, Hans je hebt gelijk maar Ben blijft O'Brien missen als hoofdtransporteur (en Bas, ook niet te onderschatten als Trekspert, blijft mopperen dat ze beter dat joch van Crusher hadden kunnen overplaatsen, bijvoorbeeld naar de latrines van een Klingon K't'inga klasse battle cruiser).

DARK FORCES

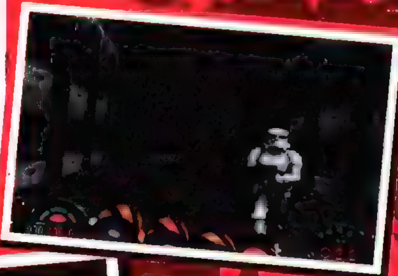
PC

Hallo Bo uit Nijmegen, is dat niet een beetje zonde van de tijd om een half jaar lang Dark Forces te spelen? Zonde, omdat er zoveel andere games zijn die ook de nodige tijd en aandacht verdienen. Wat zeg je? Tof spel? Ja, daar heb je gelijk in. Toffe codes? Ja, daar heb je ook gelijk in. Of we ze willen publiceren? Tuurlijk. Jaja, jij ook bedankt, Vincent uit Scharwoude.

Tik tijdens het spelen (achter elkaar):

- La Maxout: maximale aantal van alle items
- La Postal: voor alle wapens en dergelijke
- La Acds: de complete kaart
- La Redlite: stop vijanden
- La Data: je coördinaten
- La Imlame: god-mode
- La Pogo: geen 'height checking'
- La Randy: supercharge wapens
- La Ntfh: transport naar huidige positie (gebruiken als je sterft)
- La Bug: insect mode
- La Unlock: volle inventory
- La Skip: ga naar het volgende level





DRAGON LORE

PC

Andrez uit Jelsum zit vast in het spel Dragon Lore. Hij schrijft: bij Dragon Lore kom ik niet verder dan bij een waterval. Dat is nadat je de dwergachtige figuur het kristal hebt gegeven dat je in de grot onder de waterval kunt vinden. Beste Andrez, je hebt het kristal juist nodig. Geef het niet weg. Je kunt het namelijk ruilen tegen een diamant die je in de buik van een snoek kunt vinden in de rivier. Praten met Herg Nach Drakhonen zal een en ander nog wat duidelijker maken.

STAR TREK TNG

PC

Jan uit Lommel, België is een computerfreak en hij vindt de PU fantastisch. Verder heeft hij een geinige tip voor het PC spel The Daedalus Encounter.

- Heb je het moeilijk met de puzzels? Houd dan ALT, SHIFT en F5 ingedrukt; je krijgt de oplossingen.

MECHWARRIOR II

PC

Jaxim uit Hoek van Holland stuurde speciaal voor onze Ben zijn codes op. Ben vond dat heel cool, maar stond erop dat Jaxim z'n tips ook met de rest van de wereld deelt. Bij deze dan.

- Voor elke code moet je CTRL + ALT + SHIFT ingedrukt houden.
- CIA: ontelbaar veel ammo
- BLORB: onsterfelijk
- FLYGIRL: geeft je 'jump jets'
- MIGHTYMOUSE: ontelbaar veel 'jump jets fuel'
- COLDMISER: 'heattracking' aan/uit
- XRAY: je kan door dingen heen kijken
- ENOLAGAY: nuke effecten op alle objecten (wel op een vijand richten)
- ICANHACKIT: succesvolle missie
- DORCS: plaatje van de makers
- MICHELIN: 'bounding spheres' aan/uit
- TINKERBELL: 'free eye' mode
- HANGAROUND: berichtje
- ZMAK: sneller
- MEEPMEEP: sneller
- UNMEEPMEEP: meepmeep uitzetten
- GANKEM: vernietigt mechs





COMMAND & CONQUER

PC

Een tactische tip die we tegenkwamen op het internet.

Als je tegen de computer speelt is het handig om te weten dat de computergestuurde tegenstander niet door zandzakken heen kan komen. Als de vijandelijke basis dichtbij gelegen is kun je hier gebruik van maken door een muur van zandzakken aan te leggen om zo de uitgang van de harvester af te sluiten. Zelf kun je dan op je gemak een groot leger opbouwen.

BUGS BUNNY

GAME BOY

Marco uit Zoetermeer speelde level 70 tot en met 79 van Bugs Bunny, schreef meteen de codes op en stuurde ze naar ons op. Wij lazen zijn brief en plaatsen meteen wat hij instuurde.

- Level 70: ZE42
- Level 71: ZH94
- Level 72: W3R2
- Level 73: W1FR
- Level 74: X3J2
- Level 75: X1K2
- Level 76: WEM2
- Level 77: WHC2
- Level 78: XEA2
- Level 79: XH02

LEVEN

GAME GEAR

PC/MACINTOSH

ZOOL

Dirk uit Waarisdat zou graag wat codes krijgen voor Zool en of wij er een stel hebben? Vast wel Dirk. Wat dacht je van een:

- Extra leven? Pauzeer het spel en druk op: START, OMLAAG, OMHOOG, LINKS, LINKS, A, RECHTS en OMLAAG.
- Een kleine energiestoot? Pauzeer het spel en druk op: START, RECHTS, A, B, B, A, LINKS, LINKS, A en OMLAAG.
- Liever een grote energiestoot? Pauzeer het spel en druk op: START, RECHTS, A, OMLAAG, A, RECHTS, B, LINKS, OMHOOG en RECHTS.

MEGADRIVE

SPACE HARRIER

- **Levelselect:** druk tegelijkertijd tijdens het begin van het spel (in het spaceship) op A, B, C. Gebruik LINKS of RECHTS om een level uit te kiezen

MEGADRIVE

FIFA SOCCER

Arthur uit Werkendam wil graag wat codes om het spelplezier te verhogen. No sweat Arthur.

Tournament Passwords:

- Kwart finale Argentinië vs Canada F74YBB79PT
- Halve finale Argentinië vs Oostenrijk F74YBB591D4
- Finale Argentinië vs Engeland F74YBB85P1P9
- Om de winnende schoten te bekijken kun je de volgende code in voeren: VFNWW7D060XPD

MEGADRIVE

JUNGLE BOOK

Level select:

- houd 1, 2, en START ingedrukt terwijl de gamepad met de klok meebeweegt. Als het goed gaat hoor je een geluidje. Druk dan op START en je kunt een leveltje selecteren.

GAME GEAR

MORTAL KOMBAT

- Op veler verzoek nogmaals de **Bloedcode**. Ga naar het ethical?? code screen en druk op: 2, 1, 2, OMHOOG en OMLAAG.

SHINOBI III

Levelcodes:

- Roze: C0444
- Blauw: 50858
- Geel: 10373
- Groen: B02F2
- Roze kristal: FD9D8
- Blauwe kristal: D4939
- Gele kristal: F5958
- Groene kristal: BF26A

GAME GEAR

URL

Hanna uit Amsterdam stelde terecht vast dat er in Eeuwig Leven helemaal geen (internet) URL's voorkomen. Aangezien Hanna vindt dat dit ook een soort codes zijn, stuurde zij ons een hele lijst. Uit die lijst hebben we er een paar gehaald en er een korte beschrijving bij gezet zodat de non-internetters weten wat zij missen of niet missen. Dank je wel Hanna, voortaan zullen we aan dit soort codes wat meer aandacht gaan besteden.

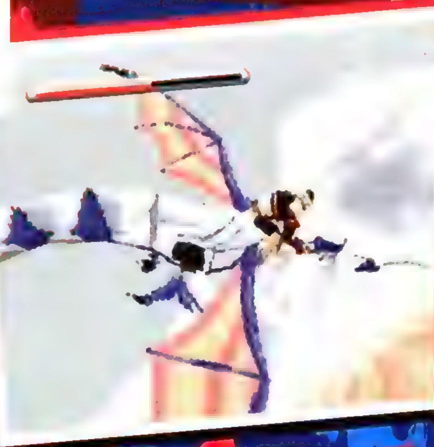
- **De Batman Forever site:** http://batmanforever.com Hierop vind je alles over de film, gadgets en je kunt puzzelen tegen de Riddler.
- **The Buena Vista Movie Plex:** http://www.wdp.com/BVPM/ De nieuwe Walt Disney (teken-)films zijn hier vertegenwoordigd.
- **The Mortal Kombat movie page:** http://www.Yahoo/Entertainment/movie_and Films/Titles/ Behalve MK ook films als Blade Runner, Akira, Casper en Aliens
- **Sega** vind je op http://www.segaoa.com met onder andere een 'release date calender'
- **Nintendo's** home page is op http://www.nintendo.com Daarop vind je wat reviews en previews en release data.

ZOMBIES

Passwords:

- VYTV
- VQBB
- SDHM
- PCFD
- VQBB
- QNKR

MEGADRIVE





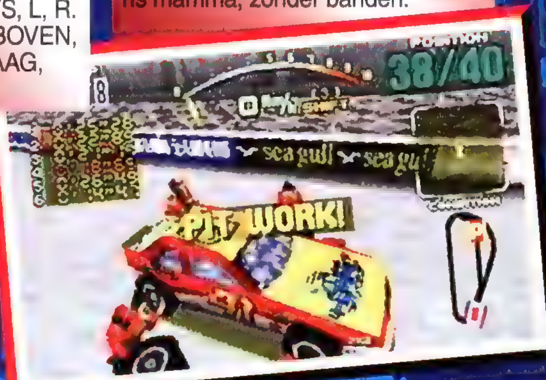
PANZER DRAGOON

De codes moeten ingevoerd worden bij het 'Normal Game, Options' scherm.

- Onzichtbaarheid: L, L, R, R, BOVEN, OMLAAG, LINKS, RECHTS.
- Episode select: BOVEN, BOVEN, OMLAAG, OMLAAG, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, X, Y, Z.
  Episode 0: BOVEN, BOVEN, BOVEN, OMLAAG, OMLAAG, OMLAAG, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, L, R.
  Wizard Mode: L, R, L, R, BOVEN, OMLAAG, BOVEN, OMLAAG, LINKS, RECHTS.

DAYTONA USA

Geen banden: begin het spel en rij de pit in. Als ze de oude banden eraf hebben gehaald en de nieuwe er nog niet opzitten, druk dan op: A, B, C en START om het spel te resetten. Laat nu de demo lopen en kijk 'ns mamma, zonder banden.



Saturn tips

Frank, Tim, Gerwin, Marten, Gerrit, Erik, Simon, Elmar, Mateusz, Arjan, Robin en Martijn stuurden allemaal tips voor verschillende Saturn spellen op. Bedankt jongens, jullie worden steeds beter!

CLOCKWORK KNIGHT

- 999 levens: Druk bij het titelscherm 9 maal BOVEN, 9 maal RECHTS, 6 maal OMLAAG, 7 maal LINKS en op Z, X, Y, Y, Y, Z.

EEUWIG LEVEN

MONKEY ISLAND 1

PC

Volgens Patrick uit Goes heeft hij al honderd keer een brief gestuurd met een en dezelfde vraag: hoe kom ik op Monkey Island terecht als je op het schip zit? Ach, na honderd keer vragen kunnen we het hem wel vertellen. Geen dank Patrick, het was een kleine moeite.
Vanaf het begin van deel II: the journey.

- Open de deur, loop naar het bureau en open de lade. Pak het boek en open het boek. Je krijgt nu de boekenlegger. Pak de inkt en de veer op. Loop naar de 'hatch' en ga naar beneden. Ga weer naar beneden en open de linker tonnen zodat je buskruit krijgt. Loop naar boven. Open de kist die vooraan in de hoek staat. Pak de wijn op. Pak ook het touw wat daar ligt. Loop naar de ladder en betreed de keuken. Open het keukenkastje. Pak een pak corn flakes. Maak het pak open en haal het verrassingspakketje eruit en open dat. Ga terug naar het bureau. Open de kast met de sleutel. Pak de kist op en maak die open. Je krijgt een recept en een plantje. Ga naar buiten en loop naar de ladder die leidt naar de uitkijk. Pak de vlag op. Ga naar beneden en terug naar de keuken. Gebruik de kaartjes van Stan's USE op het vuur. Gebruik nu elk item dat je hebt op de kookpot. Als iets het niet doet, probeer dan het volgende item. Er volgt een explosie en je belandt op Monkey Island. Simpel toch?

MONKEY ISLAND 2

PC

Een vraag van Jeroen uit Volendam. Hij wil graag weten hoe je de spuugwedstrijd wint in Monkey Island 2. Het antwoord:

- aangenomen dat je in LeChuck's Fortress (deel III) bent, moet je eerst onder Wally op de 'pan' spugen en daarna op het schild rechts van je.

MORTAL KOMBAT 1

SNES

Ivo uit Landgraaf stuurde de bloedcode voor de Game Genie bij MK 1, hij gaat als volgt:

- DDBFD7A7,DDB4DD07, DDB4DDA7, DDB4DF07, DDB4DFA7.

TETRIS

GAME BOY

- **Tempo verhogen:** druk tijdens het titelscherm op OMLAAG en op START. Kies een spel en een level uit. Als je begint met spelen verschijnt er een hart vlak naast het level dat er voor zorgt dat het spel nog sneller gaat.

WARRIORS

PC

Koos uit Barendrecht is een krijger van het eerste uur en niet te beroerd om zijn succes met de rest van de PU-lezers te delen. Wat kunnen we zeggen Koos? Goed werk.

- Bij het hoofdscherm waar je de verschillende opties kan kiezen, moet je eerst het woord 'CHEATS' in tikken. Hierdoor verschijnt er een extra optie: secret way. Tot zover niets nieuws want dit staat in de handleiding. Wel nieuw zijn de volgende codes:

(voor de **extra personages**)

- MATE: Pamela
- GARDENER: tuinkabouter
- NUMBERONE: warrior held
- DUNK: Tom
- ELEVENTH: The master

De volgende codes geven **extra opties** in het spel:

- CIRCUS
- NOPAIN
- TYSON
- FORQA
- EASYSPECIALMOVES
- RESURRECTION
- EVILDEATH
- NOGAIN
- SNOWWHITE

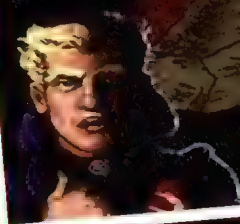
Iedere optie, dus ook die van de personages, kan ook weer uitgezet worden, bijvoorbeeld door de code nogmaals in te voeren.

SUPER TENNIS

SNES

Betere spelers krijgen? Dat kan, maar zorg eerst dat je betere vingers krijgt want voor deze cheat moet je over behoorlijk soepele tengeltjes beschikken.

- Highlight de speler die je wil verbeteren en druk op de volgende knoppen op de tweede controller: L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R, R, X.



DUNE II

MEGADRIVE

Maarten uit Maarssen wil graag wat trucjes hebben voor de spellen Cliffhanger en Eternal Champions voor de Megadrive. Hij geeft eerlijk toe dat hij deze spellen moeilijk vindt. Kan iemand hem helpen? In ruil daarvoor geeft hij alvast een paar **passwords** voor Dune II voor de MegaDrive:

House Ordos

- Missie 1: DOMINATION
- Missie 2: SPICESALER
- Missie 3: ARRAKISSUN
- Missie 4: COLDHUNTER
- Missie 5: WILYMENTAT
- Missie 6: SLYMELANIE
- Missie 7: STEALTHWAR
- Missie 8: POWERCRUSH

House Atreides

- Missie 1: DIPLOMATIC
- Missie 2: SPICEDANCE
- Missie 4: DEFTHUNTER
- Missie 5: FAIRMENTAT
- Missie 6: ASHLIKENNY
- Missie 7: SONICBLAST
- Missie 8: DUNERUNNER

House Harkonnen

- Missie 1: DEMOLITION
- Missie 2: SPICESATYR
- Missie 3: BURNINGSUN
- Missie 4: DARKHUNTER
- Missie 5: EVILMENTAT
- Missie 6: ITSJOEBWAN
- Missie 7: DEVASTATOR
- Missie 8: DEATHRULES

PREDATOR 2

MEGADRIVE

Joost uit Grevenlicht stuurde een lijstje met allerlei codes op waaronder die van Predator 2.

- Level 2: KILLERS
- Level 3: CAMFOUFLAGE
- Level 4: LOS ANGELES
- Level 5: SUBTERROR
- Level 6: TOTAL BODY

Maar hoe word je onoverwinnelijk? Ook dat weet Joost, namelijk met KILL ZONE.

DESERT STRIKE

PC

W. uit Vlaardingen is in het bezit van het spel Desert Strike (Return to the Gulf) en hij zou graag de ontbrekende codes krijgen voor dit spel. De eerste drie heeft hij al. Wie helpt hem verder?? De codes die W al heeft zijn:

- CCM5PMMMY
- CCN7#MMM*
- CCBZTNMB

Action Replay en Game Genie



De onderstaande codes zijn voor de Action Replay of de Game Genie Cartridge. Ben je niet in het bezit van deze cartridges dan heb je pech gehad want zonder deze stukjes speelgoed werken de codes niet.

Urban Strike — MEGADRIVE

- FF10DF0003: oneindig aantal levens
- FF10C3000X: levelselect

Solar Jetman — NES

- 0000C7E0: oneindige energie
- 0000CCE0: oneindig aantal kogels

Return of the Jedi — SNES

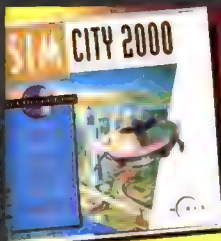
- 7E01B403: oneindig aantal levens
- 7E025A24: oneindige energie

Maximum Carnage — GAME GEAR

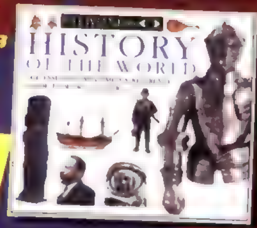
- FF09670030: oneindige energie
- FF077F0003: oneindig aantal levens

Gradius — GAME BOY

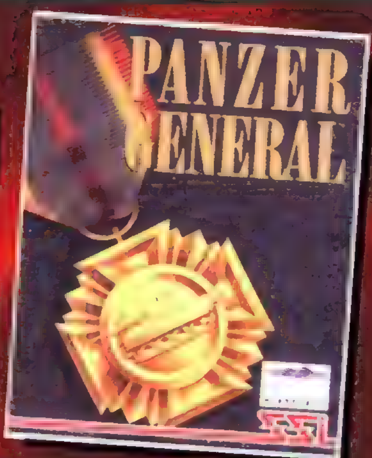
- 010280C9: oneindig aantal levens
- 010234CC: steeds twee orbs tot je beschikking



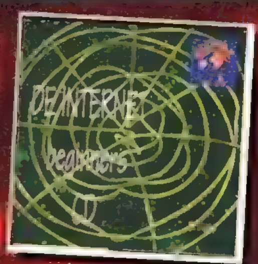
Sim City Collection
119.-
incl. BTW 139.83



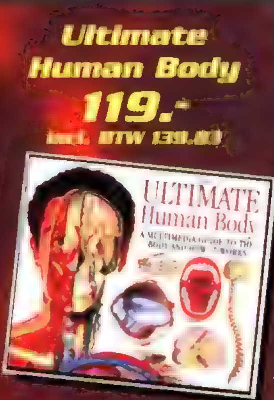
History of the World
119.-
incl. BTW 139.83



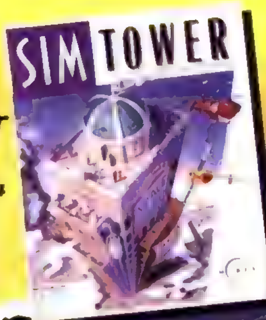
Panzer General
49.-
incl. BTW 57.58



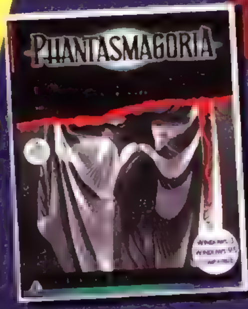
De Internet CD
29.-
incl. BTW 34.08



Ultimate Human Body
119.-
incl. BTW 139.83



Sim Tower
82.50
incl. BTW 96.94



Phantasmagoria
85.-
incl. BTW 99.88



Under a Killing Moon
79.-
incl. BTW 92.83

Dunnet

de beste games, de laagste prijzen

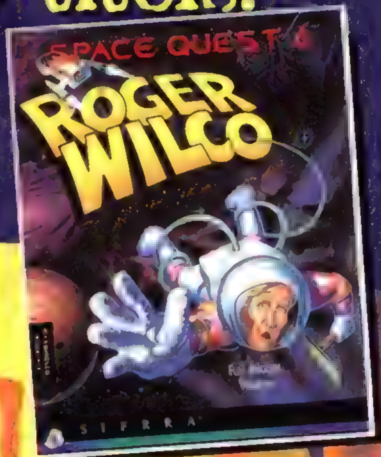
iedere week nieuwe CD titels!



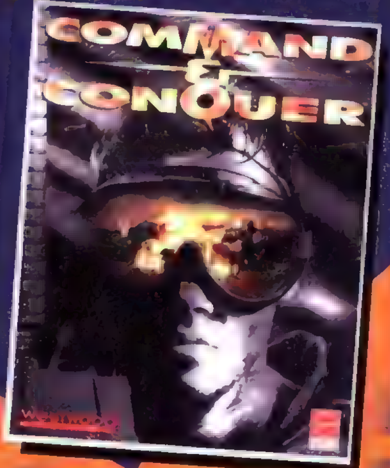
Flight Unlimited
85.-
incl. BTW 99.88



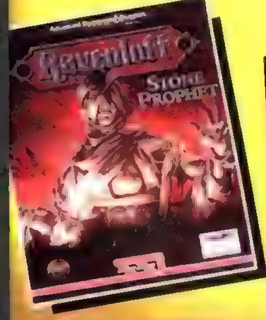
Star Trek Omnipedia
99.-
incl. BTW 116.33



Space Quest 6
85.-
incl. BTW 99.88



Command & Conquer
62.-
incl. BTW 72.85



Ravenloft 2
85.-
incl. BTW 99.88

Stadsgids Amsterdam Inclusief BTW 22.33	19.-
45 jaar Formule 1 Inclusief BTW 92.83	79.-
Dawn Patrol Inclusief BTW 57.58	49.-
Combat pack 3 Inclusief BTW 57.58	49.-
Worldcup year 1994 Inclusief BTW 57.58	49.-
Inca 2 Inclusief BTW 34.08	29.-
Police Quest 4 Inclusief BTW 76.38	65.-
Kings Quest collection Inclusief BTW 76.38	65.-
Larry collection Inclusief BTW 76.38	65.-

Mortal Combat 3 Inclusief BTW 99.88	85.-
Hexen Inclusief BTW 99.88	85.-
Sim Town Inclusief BTW 99.88	85.-
Sim Isle Inclusief BTW 99.88	85.-



Gravis Gamepad + Descent
67.-
incl. BTW 78.73



Accent Express vertaalprogramma
vanaf **99.-**
incl. BTW vanaf 116.33



Cyberbikes
72.50
incl. BTW 85.19

Alle genoemde prijzen zijn exclusief BTW.

Dunnet CD Shop - Computerboulevard Rotterdam - Goudsesingel 214.
Rotterdam ☎ 010-4008100 fax 010-4129650



Dunnet
CD SHOP

P O W E R S A L E S

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE **POWER SALES ADVERTENTIE** NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met Bon Bec Media Nederland B.V., Simon van der Meijden, 01830 - 34110; fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

SEGA

Te ruil voor MegaDrive: Strider, De Kleine Zeemeermin en Terminator tegen Mortal Kombat of tegen andere leuke vecht- of racespellen. Voor MK 2 wil ik wel 2 spellen geven. Tel.043-622769, Rick Akkermans.

Te koop: MegaDrive II met 2 controlpads + 10 spellen (o.a. Jurassic Park 2, Mickey Mania, Street Fighter). Alles in perfecte staat. Nieuwprijs ƒ1800,-, nu voor ƒ999,-. Tel.02274-3898, Medemblik.

Te koop: MegaDrive + controlpad + 3 games (Mortal Kombat 2, Sonic, Fifa Soccer '94) voor ƒ200,-. Tel.05929-1201.

Te koop: MegaDrive II + 10 spellen en een megastick. Prijs nader overeen te komen. Tel.01879-2440.

Te koop: z.g.a.n. MegaDrive II + 32X, 2 joypads, 1 6-button pad, 5 spellen (Doom, MK 2, Metal Head, Sonic, MK 2 (16-bit)) voor ƒ750,-. Tel.05950-3411, Thijs (Warffum, Groningen).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: The Revenge of Shinobi ƒ45,-, King of the Monsters ƒ40,-, Paperboy ƒ35,-, Turrican ƒ55,-, Sega programpad ƒ40,- of 2 van deze spellen voor Virtua Racing. Ik zoek ook nog andere racespellen. Ik wil ook wel mijn Animaniacs ruilen tegen Virtua Racing. Tel.05280-72894, Mark.

Te koop: MegaDrive II, incl. 2 6-knops controllers en 11 topspellen (MK 1 en 2, Eternal Champions, Fifa '95, Streets of Rage 2 en 3, Lethal Enforcers, Street Fighter 2 SCE etc.). Alles zo goed als nieuw in doos. Vaste prijs ƒ700,-. Tel.02993-67342, na 18.30 uur.

Te ruil voor MegaDrive: Megagames 1, Ecco, Lotus, Chakan, Sword of Vermillion (RPG). Graag ruilen tegen: Ecco 2, Lethal Enforcers 2, Sonic & Knuckles, Jurassic Park 2, Toejam & Earl 2, Primal Rage of andere leuke RPG's. Tel.030-2250595, Jurriaan Souer.

Te koop: MegaDrive en Mega CD, 20 spellen (o.a. Mortal Kombat 1 en 2, Super SF 2, NBA Jam en Night Trap), 3 controllers en een game genie. Winkelprijs ƒ3400,-, nu ƒ1050,-. Tel.05195-31431, bellen tussen 18.00 en 20.00 uur.

Te koop voor MegaDrive: Fantasia ƒ35,-, Streets of Rage ƒ75,-, Castle of Illusion ƒ35,-, Altered Beast ƒ20,-, Wonderboy 3 in Monsterland ƒ50,-. Tel.02550-30326, Jeffrey Wesseling.

Te ruil voor MegaDrive: Alien Storm, Altered Beast, Aquatic Games, Fatal Fury, Mortal Kombat 2, Pit Fighter, Shinobi 3, Sonic 1, Wrestle Mania, Wrestle War. Ruilen tegen: X-men 1 of 2, Wolverine, Theme Park, Fifa Soccer '95, Power Rangers, Road Rash 3, Outrunners of 2 spellen van mij tegen een 32X spel van jou (liefst Motorcross, Knuckles Chaotix of Cosmic Carnage). Tel.03402-52184, Sereno de Miranda (Nieuwegein). Ik heb geen vervoer. Na 17.00 uur bellen.

Te koop: MegaDrive + 2 controlpads + adapter + tv aansluiting + spellen (Revenge of Shinobi, Streets of Rage, Earthworm Jim, Mortal Kombat 1 en 2, Golden Axe, Sonic 2, Pitfall). Compleet ca. ƒ500,-. Tel.078-155431.

Te koop voor MegaDrive: MK 1 ƒ59,- en Fatal Fury ƒ59,-, Ren en Stimpy's Inventions ƒ89,-. Of ruilen tegen een

ander leuk spel (Rock 'n Roll Racing, Samurai Shodown, Street Racer). Tel.05910-21878, Bas (Emmen).

Te koop: Saturn (NL) met Virtua Fighter en joypad + extra joypad + 2 spellen (Clock Work Knight 2 (Jap.), Virtua Fighter Remix (Jap)) + spel converter voor het spelen van Japanse en Amerikaanse spellen. Alles nog geen 2 weken oud en in originele verpakking. Normaal f1478,90, nu f999,-. Tel.010-4292191.

Te koop: MegaDrive + converter + adapter + joystick + 11 spellen (o.a. Sonic, Talespin, Toejam & Earl) voor f650,-. Tel.040-440363.

Te koop voor MegaDrive: Outrun f30,-, menacer + 6 in 1 + T2 arcade game f40,-, James Bond 007 f25,-, Sunset Riders f50,-, Nigel Mansell's WC Racing f70,-, MK 2 f60,-, Double Dragon 3, arcade game f30,-, Zool f30,-. Alles bij elkaar f250,- (winkelwaarde f730,-). Als je alles in 1 keer koopt krijg je een gratis 6-button joypad met slowmotion erbij. Alles compleet met doosjes en boekjes. Tel.0181-216517, Ricardo Verburgh (Rozenburg).

Te koop: Master System II met 5 spellen (Alex the Kidd, Sonic 1 en 2, Moonwalker en Monaco GP), 2 controlpads, aansluitsnoeren en boekjes. Z.g.a.n. Vraagprijs f150,-. Tel.0228-317226, omg. Hoorn.

Te koop voor MegaDrive: wegens omst. ongebruikt, dus nieuw spel, Street Racer in verzegelde, originele verpakking. Nieuw f139,95, nu voor f100,- (incl. verzendkosten). Tel.0255-534243, Frank.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Jurassic Park tegen jouw Sonic & Knuckles, of Biohazard Battle en Cyborg Justice tegen Sonic & Knuckles. Tel.08891-74877, Ian.

Te ruil voor MegaDrive: mijn Toki, The Flintstones, Virtual Bart, Jewel Master, James Pond 3 en Decap Attack (Virtual Bart & James Pond 3 tellen voor 2). Ik wil 2 van mijn spellen ruilen tegen: Fifa Soccer, Ecco the Dolphin, Eternal Champions of Mortal Kombat 1. Ik wil 3 van mijn spellen ruilen tegen: Ecco 2, Mortal Kombat 2 of NBA Jam TE. Ik ruil 4 van mijn spellen tegen: Super Street Fighter 2 Turbo of Sonic & Knuckles plus Sonic 2 of 3. Ik ruil alles tegen een 32X of een Mega CD met 1 spel (Urban Strike voor een 2e spel). Tel.08352-48940.

Te koop: Game Gear met 7 spellen (o.a. Lion King, Mortal Kombat 2, James Pond 2, gamepack 4 in 1) en je krijgt er nog een vergrootglas bij. Prijs f350,-. Tel.03447-1772.

Te koop: MegaDrive, incl. 8 spellen (MK 2, Streets of Rage 2, T2, sonic 1 en 2 en Knuckles, Mickey Mania, Earthworm Jim) + 2 controlpads + laatste 9 PU's + Sonic blad. Alles i.z.g.st. Tel.03465-52634.

Te koop voor MegaDrive: Cliff Hanger f60,- of ruilen tegen X-men 2, de Hulk, Batman en Robin. Tel. 050-270469, Ewoud (Groningen).

Te koop voor MegaDrive: Turtles, the Hyperstone Heist f75,-, Jurassic Park f75,-, Mickey Mania f75,-, Megagames 2 f50,-. Reden van verkoop: uitgespeeld. Alles z.g.a.n. met handleiding en doos. Ik ruil niet. Tel.05125-3314, Eelke (na 16.00 uur).

POWERSALES

Te koop: MegaDrive + 32X met 2 controlpads (6-button en 3-button) en 5 spellen (Doom (32X), Mortal Kombat 2 (32X), Afterburner (32X), Sonic (MD), Ren & Stimpy (MD)). Alles in zeer goede staat met boekjes en doosjes. Vraagprijs ƒ700,- (nieuw ƒ1320,-). Tel.0595-442967, Antoon.

Te koop: Saturn + virtua stick + Virtua Fighter + Daytona USA + Panzer Dragoon. Winkelwaarde ca. ƒ1500,-. Vraagprijs ƒ1000,-. Tel.080-561091, Andrew (na 18.00 uur).

Te koop voor MegaDrive: Sonic 1, Altered Beast, Shinobi, Super Hang On, The Shadow of the Beast voor ƒ10,- per stuk, James Bond the Duel en Agassi Tennis voor ƒ15,- per stuk, Castlevania t.n.g voor ƒ20,-, Lotus 2 RECS, Sonic 2 en Wonderboy in Monsterworld voor ƒ25,- per stuk, Shaq Fu voor ƒ30,-, Jurassic Park voor ƒ35,-, Mickey Mania ƒ40,-, menacer + 6 spellen ƒ40,-. Alles bij elkaar voor ƒ300,-. Alle spellen compleet met hoesjes en boekjes. Tel.055-224838, Vincent (na 18.00 uur).

Te koop: MegaDrive II + CD II + 32X + 4 joypads + 4-player adapter menacer + 7 demo CD's + 21 games (o.a. Fifa '95, Lethal Enforcer with gun, Virtua Racing, Star Wars arcade, Rebel Assault, Urban Strike). Net een jaar oud. Nieuwprijs ƒ4350,-, nu voor ƒ1950,-. Tel.02907-2269, Guido (na 17.00 uur).

Te koop: Game Gear + ac-adapter + vergrootglas + 9 spellen (o.a. Spiderman, Sonic 2, Wonderboy, Lion King, Streets of Rage, Donald Duck, Last Action Hero, Double Dragon, Columns). Met boekjes en handleiding. Prijs ƒ350,-. Tel.010-4568835, Gideon.

NINTENDO

Te koop voor Game Boy: Crash Dummies, Turtles 1, Kirby's Pinball voor ƒ30,- per stuk en Jimmy Connors Tennis voor ƒ25,-. Tel.072-611211, George Jr.

Te koop: SNES met 11 spellen (compleet met doosjes en instructieboekejes) + 2 controllers + converter voor ƒ500,-. Tel.045-753108.

Te koop voor NES: Paperboy ƒ25,-, Kabuki Quantum Fighter ƒ25,-. Te koop voor Game Boy: Gauntlet 2 ƒ25,-. Alles met doosje en boekje. Te koop gevraagd: Mario Paint met muis. Tel.010-4719014, Schiedam.

Te koop voor SNES: superscope met 6 spellen ƒ40,-, Super Game Boy ƒ85,-, Lost Vikings ƒ75,-, Pilot Wings ƒ40,-, Super Off Road ƒ65,-, WWF ƒ65,-, NBA All Star Challenge ƒ65,- + aantal USA spellen (o.a. Hook, F15II) ca. ƒ60,-. Al het Europese in 1 koop voor ƒ400,-. Tel.01856-3640, na 17.00 uur.

Te koop voor Game Boy: Spiderman 1 ƒ30,-, Spiderman 2 ƒ40,-, Skate or Die: Bad 'n Rad ƒ45,-, Turtles 3 ƒ50,-, Nuby stereo luidspreker-set ƒ10,-. Tevens te koop voor SNES: Super The Empire Strikes Back ƒ50,- of ruilen tegen Street Racer. Over 2 Game Boy spellen tegen Street Racer valt te praten. Ik heb alleen vervoer voor Groningen, Friesland en Drenthe.

Tel.050-5013325, Christian.

Te koop: SNES + 2 controllers en 3 spellen (o.a. Street Fighter 2, Super Mario All Stars en Zelda 3). En gratis: vele computermagazines. Alles z.g.a.n. voor ƒ400,-. Tel.03465-63521.

Te koop voor SNES: Mickey Mania ƒ99,-, TKO ƒ89,- en Kick Off ƒ59,- of ruilen tegen Illusion of Time, Addams Family Values of Secret of Mana. Tel.08385-23480, Ernst (ik heb geen vervoer).

Te koop: Game Boy compleet met licht en vergrootglas + 7 spellen (o.a. SML 1 en 2, Yoshi, Adventure Island) voor ƒ250,-. Alles compleet met handleidingen. Tel.03463-52387, Renate.

Te koop: SNES + 1 joypad + Super Mario World + Pilotwings + Super Battle Tank voor ƒ350,-. Street Fighter 2 (USA) + converter voor ƒ60,-, Mortal Kombat ƒ50,-, Final Fight ƒ50,-, Jurassic Park ƒ55,-, F-zero zonder origineel doosje ƒ35,-. Of alles voor ƒ575,-. Tel.03456-69310, Sander.Te koop: SNES incl. US adapter + Donkey Kong Country, Mortal Kobmat 2, Stunt Race FX, Mario Kart, Sensible Soccer, Starwing en Micromachines. Prijs ƒ400,-. Tel.01189-1835, Theo (tussen 17.00 en 18.00 uur).

DOE MIJ EEN ABONNEMENT OP POWER UNLIMITED VAN 6 NUMMERS VOOR MAAR F 27,50

Het abonnement is voor tenminste zes nummers en geldt tot wederopzegging.

Naam:..

Straat:...Nr.:..............

Postcode:.......................Plaats:...

Geboortedatum:..

0024AAA

❑ Het verschuldigde bedrag kan van mijn rekening worden afgeschreven. Bank/gironr.:☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

❑ Stuur mij een acceptgirokaart.......................................Handtekening:..................................

Knip de bon uit en stuur 'm in een open envelop zonder postzegel naar: Power Unlimited, antwoordnummer 50.300, 2000 VK Haarlem. Woon je in België? Stuur dan deze abonneerkaart in een envelop naar: Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen. Tel. 03/247.45.11. Een jaarabonnement kost je Bfr. 1430.

Te koop/te ruil voor SNES: SF 2 Turbo en Super Probotector tegen Killer Instinct (alle twee), Kirby's Dreamcourse of te koop voor *f*200,- (samen). Tel.020-6721810.

Te koop: SNES met 4 spellen (Street Racer, Super Street Fighter 2, Fifa Soccer en Mario Kart). Helemaal compleet met doos en alle boekjes. Bij elkaar voor *f*375,-. Ook te koop: MegaDrive met 5 spellen (Sonic 2, Theme Park, Fifa Soccer '95, MLBPA Baseball en Eternal Champions). Alle spellen met doosje en boekje voor *f*350,-. Tel.020-6714392, van ma. t/m vr. na 15.30 uur.

Te koop: SNES met 15 spellen voor *f*500,-. Spellen ook los te koop: Donkey Kong Country *f*65,-, Street Racer *f*65,-, Wolfenstein 3D *f*65,-, Unirally *f*65,-, Mario Kart *f*50,-. De andere 10 spellen wil ik voor *f*45,- per stuk verkopen. Tel.03494-54100, na 19.00 uur.

Te koop voor SNES: Super Mario World, Super Mario All Stars, David Crane's Amazing Tennis, NBA Jam, Yoshi's Cookie (USA), NCAA Basketball (USA), Extra Innings Baseball (USA), USA converter. Geen ruil, alleen koop. Tel.050-5735193, tussen 10.30 en 16.00 uur.

Te koop voor SNES: Super Street Fighter 2 Turbo (USA) + converter (gratis Starwing en Barkley Shut Up and Jam) *f*125,-, Pitfall *f*75,-, Lion King *f*75,-, Street Fighter 2 Turbo (+ 1 joystick gratis) *f*75,-. Tel.020-6363160.

Te koop: SNES + 2 joypads + tribal tap (om spellen met 4 spelers te spelen) + 6 spellen (Samurai Shodown, MK 2, WWF Raw, International Superstar Soccer, Maximum Carnage, Earthworm Jim) + converter. Alles bij elkaar voor *f*598,-. Alle spellen in doosjes met originele boekjes. Tel.0316-325202, Wessel Portengen.

Te koop voor Game Boy: Jurassic Park *f*30,-, Last Action Hero *f*25,-, Double Dragon *f*20,-, Spiderman *f*15,-, Home Alone *f*25,-. Met doosjes en boekjes. Alles in 1 koop voor *f*100,- (of los). Tel.010-4835008.

Te koop: NES met 7 spellen (o.a. Link, Blades of Steel, Double Dragon 2 en nog 2 sport, 1 actie en 1 avonturenspel) voor *f*100,-. Tel.02285-15957.

Te ruil voor SNES: Int. Superstar Soccer, SimCity en Lamborgini. Ruilen tegen jouw Secret of Mana, Power Drive, Urban-, Jungle- of Desert Strike. Tel.020-6659702, Henk (Amsterdam).

Te koop gevraagd: Megaman 1 (NES). Tel.05277-1612, Bert of André (van 16.00 tot 20.00 uur, niet in weekend).

Te koop: NES compleet (omgebouwd) + 9 spellen, zapper, koffer, 3 controllers, game genie, NES four source. Winkelwaarde *f*1200,-, nu in 1 koop voor *f*250,-. Tel.08887-2806, na 17.00 uur.

Te koop/te ruil voor SNES: Mortal Kombat 2 *f*75,- met handleiding of te ruil tegen: NBA Jam Tournament Edition. Tel.020-6912572, Matthijs, na 18.00 uur. Ik heb geen vervoer.

Te koop gevraagd voor SNES: Back to the Future. Te ruil tegen Yoshi's Safari (USA) en Jurassic Park. Wie snel reageert krijgt ook het spel James Bond jr. (USA) + de film Back to the Future 2. Tel.036-5334618, Almere.

Te koop/te ruil voor SNES: DK Country (USA) *f*80,-, Stunt Race FX (USA) *f*60,-, Barts Nightmare (USA) *f*40,-, Bulls vs. Blazers (USA) *f*40,-, Virtual Bart (USA) *f*50,-, Lion King (USA) *f*60,-, Brett Hull (ice)Hockey (USA) *f*45,-, K. Griffith Jr. Baseball (USA) *f*50,-, Jurassic Park *f*50,-, Eric Cantona Football *f*40,-, Jimmy Connors *f*40,-, Nint. scope 6 *f*40,-. Evt. ruilen tegen F1 Pole Position 2, Super Kick Off 3, Theme Park of een ander leuk sport spel. Tel.035-5386784 (spreek a.u.b. antw.app. in).

Te koop: Game Boy + vergrootglas + 5 spellen (o.a. Mortal Kombat 2, T2, Double Dragon 3 e.a.) voor *f*140,-. Tel.0343-561562, Langbroek (omg. Utrecht).

Te ruil voor SNES: Stunt Race FX, Pilotwings, Populous, Tuffenuff en Battletoads in Battlemaniacs tegen andere leuke spellen. Tel.0493-314534, Crijn (Deurne). Na 16.00 uur.

Te koop: SNES + scart- en antennekabel *f*140,-, Maximum Carnage *f*75,-, Black Hawk *f*75,-, Secret of Mana *f*75,-, joystick *f*15,-, kleurenmonitor (beeldbuis 28x21 cm.) *f*75,-, NES + antenne-aansluiting *f*40,-, Top Gun, Jacky Chan, Mario 3, Bart Simpson voor *f*30,- per stuk. Tel.040-523829, Tillon Ogg (tussen 16.00 en 22.00 uur).

Te koop: 6 SNES spellen (o.a. Mario Kart, de scope, Mario All Stars). Twee voor *f*100,-. Tel.05125-2572, Arjen (Ureterp).

Te ruil voor SNES: The Simpsons Bart's Nightmare (USA), Super Star Wars (USA), NHLPA Hockey '93 (USA), Battleglash (USA), Super Mario World, Street Fighter 2, Mortal Kombat, Super Scope + 6 spellen. Tegen: Donkey Kong Country, NBA Jam TE, Clay Fighters 2, Superstar International Soccer, Super SF 2 Turbo, Samurai Shodown, Super Bomberman 2, Mortal Kombat 3. Meerdere spellen tegen 1 is bespreekbaar. Tel.0542-381485, Timothy. Het antwoordapparaat bijt niet.

Te koop voor SNES: Final Fight *f*45,-, Batman Returns *f*45,- (alle twee met boekje en doosje), Scope (Bazooka) *f*30,- (met boekje zonder doos). Alles bij elkaar voor *f*110,-. Voor de Game Boy: R-Type *f*15,-, Prince Valiant *f*10,- (alle twee met doosje en boekje). Samen voor *f*20,-. Tel.03406-67370, Joost (De Meern, omg. Utrecht).

Te koop: SNES met 2 joysticks, scope (incl. spel 6 in 1 en draagtas) en NBA Jam TE voor *f*200,-. Tel.020-6363160, Peter.

Te koop voor SNES: Mortal Kombat 1 *f*45,-, Mortal Kombat 2 *f*100,-, Tom & Jerry (USA) *f*40,-, Castlevania 4 *f*70,-, Virtual Soccer *f*50,-, Mario World *f*40,-, Street Fighter 2 *f*60,-, Zelda (zonder geheugen batterij) *f*40,-. Alles in 1 koop voor *f*400,-. Alles compleet met doosje en hoesje behalve Mario World. Tel.02290-40126.

Te koop voor SNES: Beavis & Butt-head (USA) met doos en handleiding voor *f*125,-. Tel.0413-250221.

PC

Te koop voor CD-ROM: Larry Collection en Maddog McCree. Tel.0318-540108, Michaël.

Te koop/te ruil: Day of the Tentacle,

Fifa Soccer, Doom 1 en 2, Wacky Wheels, Aladdin, Lion King, Another World, Raptor en meer gave spellen. Ik zou graag Alone in the Dark willen hebben. Het kan via de post. Tel.04920-14120, Stephan.

Gevraagd: Virtual Pool, MK 2, Klick and Play en Pinball Dreams. Ik heb: Doom 1 en 2, Wolfenstein, Keen 1 t/m 6, Keen Dreams, Fifa Soccer, Larry 1 t/m 3. Allemaal originele versies. Tel.03980-20352, Ralph (Hoogezand). Niet bellen tussen 17.30 en 20.00 uur.

Te koop op CD-ROM: het spel Superkarts in originele verpakking met beschrijving. Tel.010-4742513, na 19.00 uur.

Gezocht: volledige spel Heretic, Jazz Jackrabbit, One Must Fall en Lem-

mings 3D. Ruilen tegen: Lion King, MK 1 en 2, Dune 1 en 2, Aladdin, Pinball Fantasy, Theme Park. Tel.035-6022924, Jurrien.

Te koop: computer 486 DX 2 66, incl. printer (Star LC 24-20), incl. nieuwe joystick en veel software. Geheel compleet voor ƒ2000,-. Tevens leuke spellen te koop/te ruil: o.a. Dark Forces, Little Big Adventure, Jazzy Jackrabbit (CD), Descent, Heretic, Fifa etc. Tel.08876-2527, Jefta.

Te koop: vele spellen, meer dan 50 (o.a. Virtual Pool, Jagged Alliance, Psycho Pinball, Aitd 3, First Encounters, Creature Shock, Dark Forces, Xentar, SSF 2 Turbo, Action Soccer, Magic Carpet, Simtower, X-com, Descent, Jungle Strike, Pyrotechnica, Flight of the Amazon Queen, Guilty, Menzobberanzan, Superkarts, Flight Simulator 5.11 en Lba. Tel.024-3778915, Paul (na 16.00 uur).

Te koop: PC 486 SX, 8Mb int. geheugen, 210 Mb harddisk, Sony double speed CD-ROM, toetsenbord, 1 Mb SVGA-monitor, 1.44 diskdrive, muis, 16-bit MCD sound blaster, game-card + software (Windows '95, DOS 7, Northon C) + spellen (Litil Devil, Maddog McCree 2, The 7th Guest). Alles samen voor ƒ1750,-. Tel.040-120187.

Te koop/te ruil voor CD-ROM: Hellcab, Microcosm, Corridor 7, Myst (+ walkthrough), Rise of the Robots, demo's en veel meer. Ik ben op zoek naar: MK 2 CD, Little Big Adventure, Lost Eden, Bioforge, Full Throttle, The 11th Hour etc. Tel.035-210843.

Te koop voor CD-ROM: Full Throttle ƒ59,95, Ultima 8 ƒ10,-, Dune ƒ19,95, Myst ƒ35,-, The 7th Guest ƒ29,95. Alles voor ƒ140,95. Tel.02503-30103, Nick Veldhuis.

Te koop/te ruil: Nascar, Theme Park, Superkarts, Virtua Pool, FX Fighter, Ecstatica, Lost Eden, Bureau 13, Gabriel Knight, Little Big Adventure, Lords of the Realm, Flight Simulator 5.0, One Must Fall, Pizza Tycoon, Quarantine, Super Street Fighter 2 Turbo, Rise of the Triads, Warcraft en vele andere. Tel.0341-361316, Aaltwin.

Te koop: PC 486 SX - 25 Mhz, Intel moederbord, 4 Mb RAM, 360 Mb HDD, CD-ROM, 16-bit stereo, 44 Khz geluidskaart (Sb Pro, 55, adlib, covox, sound source compat.), SVGA mon., muis, veel software, div. CD's, joypad. Prijs ƒ2500,-. Tel.074-668806, John.

Te koop: Police Quest 1 (VGA versie) ƒ40,-, Police Quest 3 VGA ƒ45,-. Samen voor ƒ70,-. Beide incl. handleiding en hintboek. Tel.076-877411.

Te koop/te ruil: PC games op disk en CD-ROM (Indiana Jones Fate of Atlantis, Monkey Island 2, Star Trek 25th Anniversary, X-wing, Doom 2, Pitfall, Outpost, Theme Park, Psycho Pinball en Creature Shock. Tel.03/8443371, Rumst (België). Ook per post.

Vele CD-ROMS te koop: Full Throttle, Flight Unlimited, FX Fighter, Super SF 2 Turbo, TFX, Theme Park, Alone in the Dark 3 enz. Te ruil: Indy and the Fate of Atlantis, Ecstatica, Pizza Tycoon etc. Tel.0341-557591, Bertran (niet tussen 18.00 en 19.00 uur).

COMMODORE

Te koop: Commodore 64 + diskdrive + cassetterecorder + 300 spellen op diskette + powercartridge + schoolleersysteem + 3 opbergdozen + 2 joysticks + quickshot joystick + stofkap + alle handleidingen. Alles in zeer goede staat. In 1 koop voor ƒ195,-. Tel.038-(4)535638, Gert-Aldert.

Te koop: Amiga 1200 + extra diskdrive, 2 joysticks, 1 joypad, veel spellen (o.a. Pinball Illusions, S.W.A.S., Mk 2, Turbo Sound Sampler). Prijs ƒ995,-. Tel.079-310709, na 18.00 uur.

Te koop: Amiga 600 met 2e diskdrive, muis, 2 joysticks, 1Mb, 2 diskettebakken met spellen (o.a. MK 2, Fifa Soccer, Theme Park, Jungle Strike). Vraagprijs ƒ500,-. Tel.0546-810243, Vincent.

Te koop: Commodore 64 met cassetterecorder, 2 joysticks, lightgun en zeer veel spellen (incl. snellader en handleiding). Dit alles voor maar ƒ200,-. Over korting of iets anders valt nog te spreken. Tel.01110-15677, Floris.

Te koop: Amiga 1000 + monitor + toetsenbord + muis + handleidingen voor ƒ1000,- (prijs staat vast). Tel.030-626988, Utrecht.

Te koop gevraagd: complete digital sound sampler voor de Commodore 64/128. Het spel Maniac Mansion gevraagd voor de C64/128, ruilen tegen ander spel. Tel.010-4744239, Maarten (omg. Rotterdam).

Te koop gevraagd: Commodore 64 met diskdrive. Omgeving Limburg/N-Brabant. Tel.077-3987590, vervoer aanwezig.

DIVERSEN

Te koop/te ruil: MegaDrive II + 2 controllers + 8 spellen (o.a. Pitfall, Robots). Mijn prijs is ƒ600,- of te ruil tegen een SNES met 2 controllers + max. 6 spellen. Tel.045-5423254, Roland (Kerkrade).

Te koop: NES + max-controller + zapper + cleaning kit + 11 spellen (o.a. Batman, Return of the Joker, Battletoads, Castlevania 3, Krusty's Funhouse en Cartoon Workshop). Compleet met boekjes ƒ275,-. Tevens te koop: Supervision + spel Crystball + in-ear-phones ƒ50,-. Alles in 1 koop voor ƒ315,-. Tel.08340-24029, Doetinchem.

Te koop: Lynx met draagtas en 5 spellen (Shadow of the Beast, California Games, Batman Returns, APB, Excellent Adventure). Prijs ƒ129,-, winkelwaarde ƒ250,-. Tel.050-5011250.

Gezocht in de omgeving van Stadskanaal: spelers voor Advanced Dungeons & Dragons (AD & D) en/of Magic. Tel.05990-19300, John.

Te koop voor Jaguar 64-bit: Syndicate ƒ120,-, Checkered Flag ƒ100,-, Cybermorph ƒ50,-. Tel.03437-1666

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Powerweb
HTTP://WWW.VNU.COM/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur),
Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq, Ben de Dood,
Thomas Glas, Nancy Kamperveen,
Kees de Koning, David Lemereis,
Michael Schaeffer, Laura ten Seldam,
Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat
Yvonne Caris, 020-5102346
(na 8 december 020-4875346)

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director), Leo Brandt,
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer, Casper Voortman EP&PP,
Anne Rose Oosterbaan, Marja van der Ploeg.

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Ed Buiskool, Linda Jongejan,
Rob Mekken, Harry de Waard.

Uitgever
Aart van der Want.

Marketing
Petra de Munck, 020-5102471
(na 8 december 020-4875471)

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
0183-633000; fax 0183-633533

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur)
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer). België: 1430 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij,
Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen,
telefoon 03/247.45.11
TUM klantenservice: 03 / 247.45.93

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK **Aangesloten bij Notu**

COLUMN

'WHAT'S IN A NAME?'

Een tijdje geleden hoorde ik een oude conference van Freek de Jonge waarin hij de rol speelt van een zekere Tante Wil. Een van de grappen daarin is dat iedereen in dat verhaal een naam heeft die op een of andere manier bij hem of haar past. Zo heet de dansleraar meneer Wals (Freek: 'dat is ook toevallig, voor hetzelfde geld was ie wegenbouwer geweest') en iemand die uit z'n mond stinkt heeft als voornaam Geurt en de slager heet Anton de Rol (Freek: 'in het telefoonboek staat Rol A. de').

Dat is natuurlijk leuk bedacht, net zoals bijvoorbeeld de visverkoper in Asterix met de naam Kostunrix, maar soms is 't ook echt zo dat mensen namen hebben die zo grappig/toepasselijk zijn dat ze haast lijken verzonnen. Ik ben voor de gein eens een lijstje gaan maken van dat soort 'bijzondere' namen. Om te beginnen ken ik er een paar uit mijn eigen omgeving. Die kunnen jullie natuurlijk niet controleren maar je moet me voor deze keer maar op m'n woord geloven.

Zo ken ik bij mij in de buurt twee makelaars; de een heet Blufpand de ander Uithuisje. Een hoofd van de basisschool in Landsmeer heet Sukkel en een directeur van een bedrijf, een zekere heer Hitzert werd opgevolgd door meneer Geilstra.

Maar ik heb er ook een aantal die jullie misschien kennen of in ieder geval kunnen controleren. Wat dacht je van het volgende lijstje:

Check this, meer dan de helft van de inwoners van het eiland Marken heet Visser, Schipper of Zeeman. Als er stakingen zijn bij de NS of zo komt al gauw een bepaalde heer van de vervoersbond FNV op de proppen: de heer Korteweg. Onlangs nog op TV, een lid van de Franse commissie voor softdrugs: de heer Caballero. Ook uit het journaal; een dame met een scriptie over de werkomstandigheden van prostituees: mevrouw Potjewijd.

Tijdens de watersnood in Limburg afgelopen winter hoorde ik een aardige discussie tussen Burgemeester Onderwater en minister Dijkstal. Het hoofd van de vereniging van gevangenisdirecteuren heet Boei, en voorzitter van de vogelbescherming is meneer de Haan. Soms krijg je een briefje in de bus van het bedrijf EDG dat er een satellietfoto is gemaakt van je huis en omgeving: te bestellen bij de heer Ruimteschotel. En weet je wie ik onlangs tegenkwam in een overlijdingsadvertentie? De heer Oudgenoeg.

Misschien kennen jullie nog meer 'bekende' Nederlanders met van die rare, toepasselijke namen. Stuur ze dan naar me op want ik ga ze sparen enne... die van de voorzitter van de vereniging van verkeersvliegers heb ik al, die heet Baksteen.

ED

HET VOLGENDE NUMMER VAN POWER UNLIMITED VERSCHIJNT 21 DECEMBER 1995


TE KOOP BIJ:
Vroom en Dreesman
Dixons


Intertoys
SPEELGOEDWINKELS

HEXEN


CONTACT
CD CONTACT DATA
Adviesverkoopprijs Hfl. 129,=
CD Contact Data 077-4773701


GT Interactive Software
(Europe) Limited